

| THE SURGE · TEKKEN 7 · PREY · ARMS · WARIO LAND · FIRE EMBLEM ECHOES |
GTM®
JUNIO 2017 - # 018
Plataformas
MANZANAS
Y MÁSCARAS DE VUDÚ
WWW.GAMESTRIBUNE.COM
JAUME FONT 2017



SECCIONES

JUNIO 2017

EDITORIAL

LA PRENSA, EN PELIGRO JUAN TEJERINA 4

A FONDO

PREY ALEJANDRO CASTILLO 6
FIRE EMBLEM ECHOES FERNANDO BERNABEU 10
THE SEXY BRUTALE CARLOS LORCA 14
THE SURGE ROBERTO PINEDA 18

PULSA START

TEKKEN 7 JUAN PEDRO PRAT 22
ARMS JUAN TEJERINA 26

LEVEL UP!

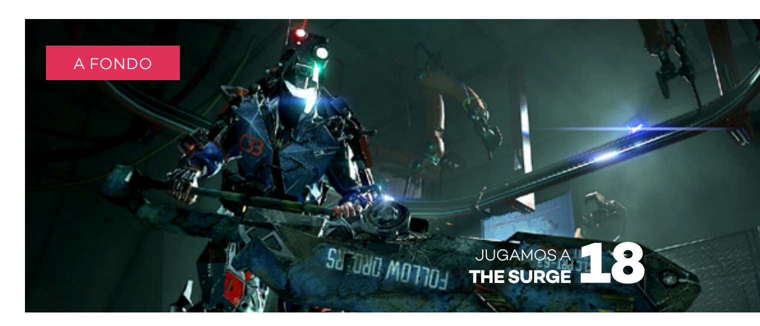
CRASH BANDICOOT JAVIER BELLO 32
LA CIUDAD DE LAS ESTRELLAS ALEJANDRO CASTILLO 38
PC ENGINE ÁNGELA MONTAÑEZ 42
LOS HIJOS DE LA NOSTALGIA ISRAEL MALLÉN 46
LOS INDIES METROIDVANIA JON ANDONI ORTIZ 50
DIABLO MARC ARAGÓN 54
TIPOS DE SHOOTER GAMER ENFURECIDO 58

INSERT COIN

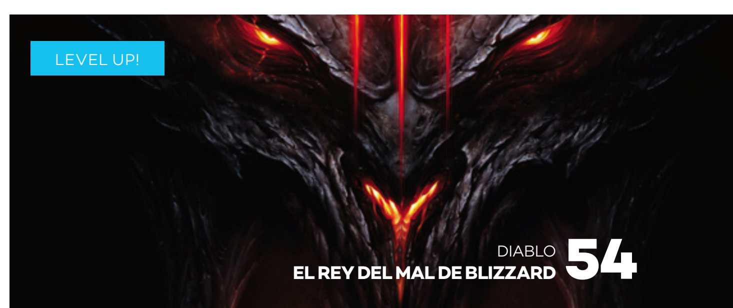
• PLAYER ONE
WARIO LAND BORJA RUETE 62
LEGEND OF HEROES JAVIER BELLO 66
• JOYAS OLVIDADAS
PREY ROBE PINEDA 70

LA TRIBUNA

• FINAL ROUND
BIOWARE ¿BIEN O MAL? B. RUETE VS J.A. ORTIZ 74
• OPINIÓN
LOS COLECCIONABLES DANIEL ROJO 76
ASUMIR RIESGOS ES NECESARIO J. PEDRO PRAT 78
LA OPINIÓN DEL SOCIO SOCIOS GTM 80











REDACTORES

Ni son todos los que están, ni están todos los que son. Aquí tienes parte del equipo que día a día trabaja para nutrir GTM de contenido único.





Robe Pineda

@RobePineda9

REDACTOR

...

Es capaz de pasarse Dark Souls III con los ojos vendados en una tarde. Analista crítico, detallista y veraz. Dicen que posee un orangután con sonda.

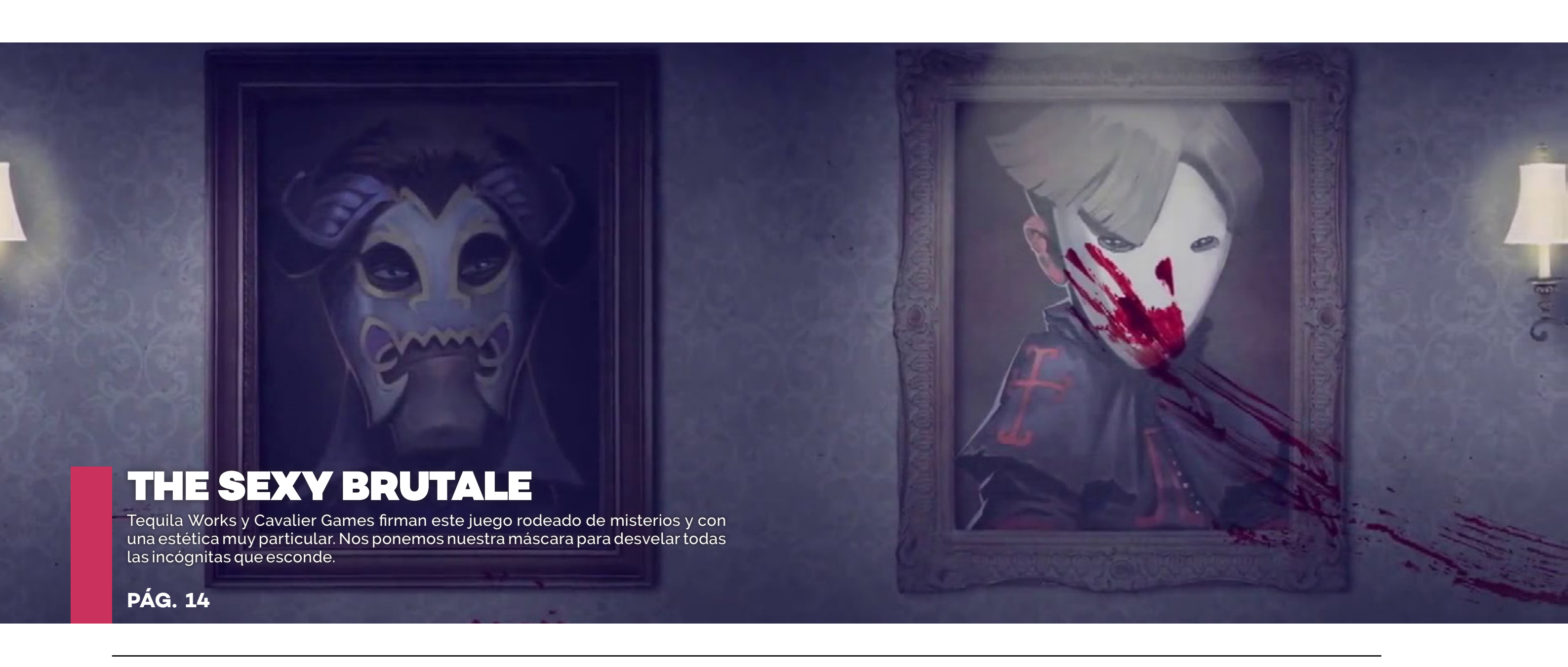
Alejandro Castillo

@Acastillo117

RESPONSABLE "A FONDO"

...

Apasionado de los juegos de conducción de camiones, sueña con poseer uno de estos gigantes del asfalto y recorrer el mundo en su cabina.



THE SEXY BRUTALE

Tequila Works y Cavalier Games firman este juego rodeado de misterios y con una estética muy particular. Nos ponemos nuestra máscara para desvelar todas las incógnitas que esconde.

PÁG. 14

«Dale una máscara a un hombre y se convertirá en su verdadero ser».

—El Joker







Israel Mallén

@Mallendary

REDACTOR

...

Periodista polifacético y apasionado de Pokémon, en su mundo mallendario, sueña con tener un Bulbasaur por casa.

Gamer Enfurecido

@GamerEnfurecido

COLABORADOR

...

Cuando los dioses repartieron las virtudes, Gamer se llevó toda la furia. Desde entonces, la vuelca sobre el mundo de los videojuegos.

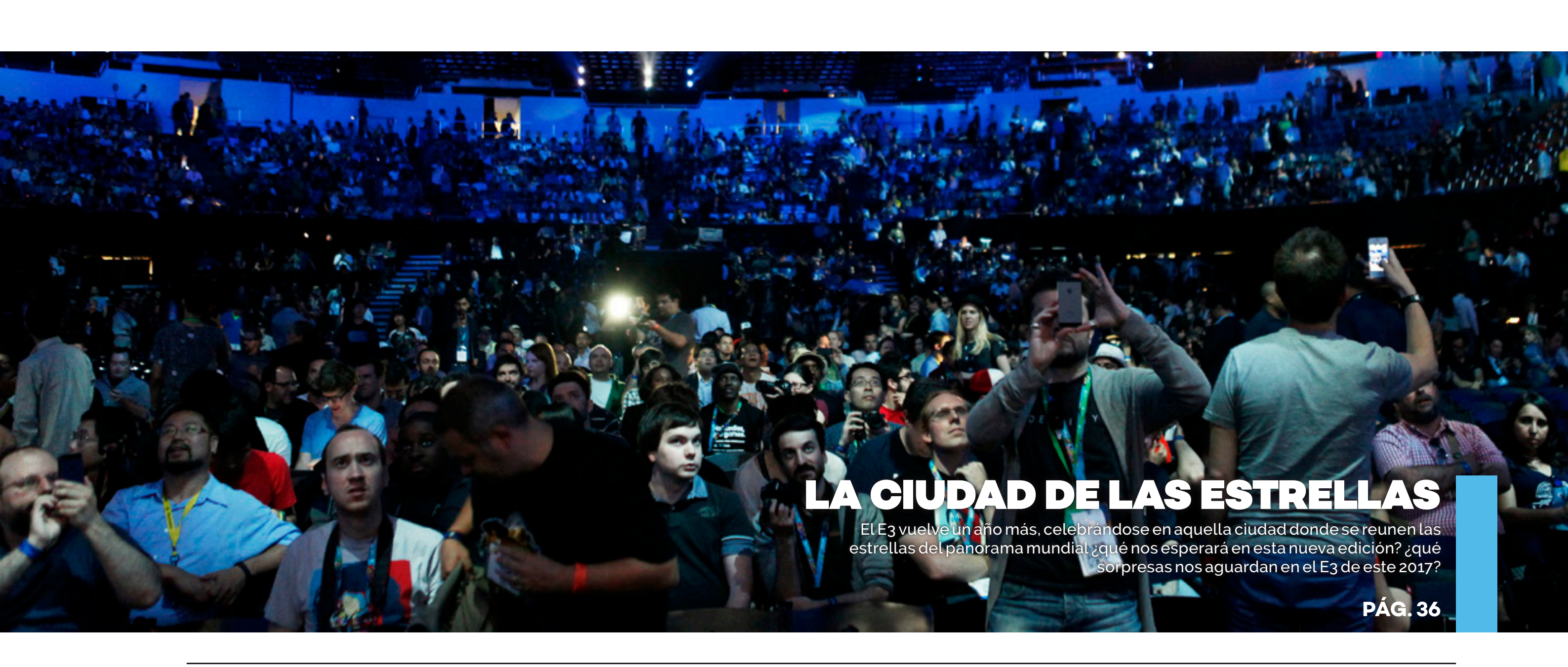
Fernando Bernabeu

@HipervinQlo

REDACTOR

...

Aunque le enamora Nintendo, es incapaz de negar que Sonic es el erizo de sus ojos. Su otra pasión es la traducción, especialmente en videojuegos.



LA CIUDAD DE LAS ESTRELLAS

El E3 vuelve un año más, celebrándose en aquella ciudad donde se reunen las estrellas del panorama mundial ¿qué nos esperará en esta nueva edición? ¿qué sorpresas nos aguardan en el E3 de este 2017?

PÁG. 36



EL EDITORIAL

La prensa, en peligro

El éxito depende de factores cuestionables

POR JUAN TEJERINA

Nos gustan los videojuegos. Nos gusta hablar de ellos. Nos gusta dedicarle páginas a juegos que conoces, y también a aquellos que queremos que conozcas. Sin embargo, a veces toca ponerse serios y hablar de temas un poco más complejos. A veces toca arrugar la nariz en un gesto de desagrado y pararse a pensar. ¿Es esto lo que queremos? ¿Cómo hemos llegado hasta aquí? ¿Quién dicta las normas, y por qué? ¿Y qué podemos hacer para que la prensa sea lo que debe ser, y no lo que es?

Hace unos meses decidimos seguir **apostando por aquello en lo que creemos**. En nuestro apartado web, tomamos la decisión de salirnos del juego al que está sometida la prensa a nivel nacional. Decidimos romper las cadenas que atan y someten a los medios de comunicación. Unas cadenas virtuales que se aceptan de manera voluntaria, y que nos venden como la *única* forma de poder competir en un mercado atestado de propuestas similares. Muchos hablan de videojuegos, así que si quieres hacerte un hueco: **estas son las condiciones.**

La prensa ofrece un contenido gratuito, y su financiación proviene de la publicidad. Esta publicidad proviene de empresas que buscan promocionar sus productos entre la masa de lectores de dicho medio. En el caso de la prensa de videojuegos, los anuncios son —obviedad— de videojuegos. Detrás de cada anuncio están las empresas pertinentes. Para que este intercambio comercial sea fructuoso, deben darse ciertas condiciones. En primer lugar, el medio en cuestión **debe tener muchas visitas.** Cuantas más visitas tengas, más gente verá esa publicidad y más cara se venderá. En segundo lugar, si estás mostrando la publicidad de una empresa, es importante que no des una mala noticia sobre la misma, o un análisis demasiado crítico. Si lo haces, es posible que ya no haya más publicidad. Y entonces tienes un bonito agujero económico, porque **dependes de ellos**.

Volviendo al tema inicial tenemos la otra cara de la moneda: **las visitas.** Los medios están obligados a incrementar sus visitantes. Para un medio, el número de visitantes equivale al precio de su publicidad. Más visitantes

significa más publicidad y más cara. Siendo así, es cuando comienza a entenderse cómo funcionan. Y no porque quieran, sino porque **así está establecido**. ¿Qué debe hacer un medio para obtener más visitantes?

En primer lugar, es imperativo posicionarte bien en los resultados de Google. Es por ello que hay que tener una buena estrategia SEO, para posicionarte de la mejor manera posible en el todopoderoso motor de búsqueda. Asimismo, dentro de esta estrategia se contemplan varias estratagemas con las que se puede estar más o menos de acuerdo a nivel ético.



Hemos decidido darle la espalda por completo al sistema

Los titulares '*clickbait*' son el ejemplo más obvio. Los medios comienzan a utilizar **titulares que no informan,** sino que plantean una pregunta cuya respuesta está a un clic de distancia. Pero hay más. Resulta que el volumen diario de publicaciones también influye en cómo te posiciona Google. Si eres un medio muy activo que vuelca cincuenta artículos nuevos al día, subes varios escalones en los resultados de búsqueda. Ahora que sabemos esto ¿por qué nos encontramos con tantas 'noticias' que no pueden ser consideradas como tales? ¿Por qué tantos medios vuelcan tanto **contenido intrascendente**? Porque la calidad queda en segundo lugar frente a la cantidad. Y hay que publicar mucho, a diario, para que la rueda siga girando, las visitas sigan llegando, Google siga posicionando **y todo se traduzca en números con los que comercializar** tus huecos publicitarios. Y es triste. Porque el lector no importa nada. Es mero ganado. Y quien pone dinero, sostiene el medio y paga las facturas es —ni más ni menos— **el mercado** sobre el que pretendemos informar.

Cuando decidimos salirnos de esta mecánica con la que no comulgamos, comenzamos a sentir los efectos de nuestra decisión. Publicar sólo las noticias que consideramos relevantes se tradujo en publicar cuatro veces menos artículos. Esto fue un golpe directo por parte de Google, que dejó de mostrarnos como resultados principales; con el consiguiente bajón de visitas. Este bajón de usuarios se tradujo en una bajada de nuevos socios. Y de pronto, nuestro crecimiento se estancó. Todo por no producir contenido que consideramos irrelevante.

La solución fácil sería volver a la rueda, como hámsters. Volver a producir contenido masivo y carente de interés, para competir de nuevo con otros medios y amasar lectores. Pero no creemos en eso. No consideramos que el éxito deba medirse en base a cuánta caspa publicas. Si esa es la fórmula: **la rechazamos abiertamente.**

Sois **vosotros** quienes nos habéis dado la respuesta a la incógnita. Eres tú, que nos lees y nos apoyas. El éxito no se cuantifica como Google nos pide. Nuestro éxito, nuestra financiación, nuestro modelo, nunca ha dependido ni dependerá de la publicidad. Somos libres, y **lo somos gracias a ti.** Nos debemos a ti, y al resto de compañeros que nos leeis cada mes. Que participáis cada mes. Que nos ayudáis cada mes.

Así que hemos decidido **darle la espalda por completo al sistema**. Pronto, todo GTM será para tu uso exclusivo. No sólo la revista, sino también nuestra web y app estarán cerrados al gran público. Serán, en exclusiva, para ti. Queremos hacer de GTM un pequeño oasis donde nos juntemos aquellos que no sólo amamos los videojuegos, sino también la prensa sobre el tema. Queremos construir **una comunidad con gente como tú**. Para que participes de forma activa en nuestros artículos y noticias. Para que formemos una comunidad de gente con los valores que ya habéis demostrado tener. Os llevamos tiempo leyendo. Os vemos participar en Telegram. Os vemos comentar. Y sólo vemos pasión, ganas de participar, respeto y cariño por el proyecto y por el resto de compañeros. Es por ello que queremos dártelo todo. Queremos **que GTM sea tuyo**. Y que juntos consigamos formar un lugar libre de amarillismo, de *trolls*, de polémica y de enfrentamientos. Un lugar donde los jugadores más maduros podamos reunirnos al margen de lo que hoy predomina..

Esperamos que disfrutes lo que está por llegar. Porque es nuestra manera de apostar en contra de todo lo que ha hecho de la prensa lo que es, y no lo que debería ser.



ANÁLISIS

PREY

POR ALEJANDRO CASTILLO

Arkane Studios nos tiene malacostumbrados al tan alto listón que mantienen a cada nueva obra. La compañía con orígenes en el ya vetusto *Arx Fatalys* se dio a conocer al mundo tras el excelso Dishonored. Las aventuras del ávido asesino de la máscara dieron lugar a una secuela de pleno derecho hace escasos meses, la cual mejoraba ya de por sí la formula ganadora de su antecesor. Sin embargo, y tal como pudimos conocer en el pasado E3, por sorpresa revelaron cuál sería su próximo proyecto... y vaya si sorprendió.

Prey, una marca ya olvidada con lanzamiento durante los primeros coletazos de Xbox 360, volvía a primera línea de actualidad bajo una perspectiva diferente, reiniciando por completo todos los pormenores elaborados por la ya clausurada **Human Head Studios**. La visión primigenia se basaba en las mecánicas first person shooter, con todas las letras, desplegando un diseño de niveles intrincado, pero que gustó a quienes le dieron una oportunidad. Esta nueva versión de la propiedad intelectual **pretende ofrecer una experiencia diseñada, principalmente, para aquellos veteranos en este tipo de propuestas**.

Sus influencias se reparten principalmente entre dos de las franquicias clásicas de la comunidad en ordenador. *Deus ex* y, cómo no, *System Shock*. De hecho, bebe tanto de la creación de Looking Glass que **casi se diría que estamos ante una secuela espiritual**. Shodan parece dirigir de nuevo nuestros pasos en una aventura con sabor de antaño. Es por ello que debemos de cambiar de mentalidad una vez nos pongamos a los mandos de Morgan Yu.



Reescribiendo la historia

—

Arkane Studios interpreta una visión alternativa de la historia de los Estados Unidos, como uno donde el asesinato de John F. Kennedy fracasó.

ALTERANDO LA HUMANIDAD

UN VISTAZO AL FUTURO DE SER HUMANO

¿Qué hubiera pasado si John F. Kennedy no hubiera sido asesinado? ¿Y si Estados Unidos no hubiera participado en la guerra de Vietnam? Estas y otras cuestiones más son la base sobre la que se construye el conglomerado de *Prey*. **La compañía plantea su caprichosa visión de la historia reciente de Estados Unidos**, con una competitividad más feroz entre las potencias mundiales por la ya lejana carrera espacial. Corre el año 2032; Morgan Yu, nuestro alter ego, despierta plácidamente en el confort de su piso. Aunque pueda parecer un día más, estamos a escasos instantes de comenzar nuestro primer día de trabajo en Transtad, una compañía puntera en el sector tecnológico. Este oscuro entramado esconde una terrible sorpresa que no revelaremos.

Una voz proveniente de nuestro comunicador nos advierte del peligro que corremos. Parece conocernos, nuestra vida está en su mano, pero debemos seguirle con precaución pues no conocemos las verdaderas motivaciones de tan amistoso compañero. **Durante los primeros compases de la aventura seremos presa de las incógnitas de tan fascinante complejo**. La Talos-I es un centro de investigación en pleno espacio. ¿El objetivo? Elevar las aptitudes de la raza humana mientras conserva su gran preciado tesoro: la humanidad.

Revelar una simple pesquisa argumental puede destrozar todas las sorpresas que os aguardan. Su narrativa es similar a la que podemos encontrar en la franquicia protagonizada por Corvo Attano. Obtendremos muchisima información paralela a la trama principal mientras exploramos el entorno, ya sea en forma de correos electrónicos de los trabajadores, revistas divulgativas, diálogos… todo, incluso la propaganda tiene sentido en el conjunto, por lo que atarnos exclusivamente a la voz que nos acompaña no nos hará disfrutar al cien por cien de lo que *Prey* tiene que ofrecer.

Por ello, es conveniente cambiar radicalmente de mentalidad al ponernos a los mandos de Morgan Yu. El ritmo de la aventura no es el más elevado, y unido a que está a medio camino entre un *first person shooter* y



Es conveniente cambiar radicalmente de mentalidad al ponernos a los mandos de Morgan Yu



La amenaza tifón

—

Estas masas de materia negra uniformes constituyen el mayor peligro de la Talos-I.





Ajusta tu bolsillo

—

El inventario sigue un estilo clásico, con diferentes huecos y posiciones según el tamaño del objeto en cuestión.

un título de rol, **crea una mezcla especial**. Como comentaba al principio del texto, estamos ante una secuela de las obras de Looking Glass, con todo lo que eso conlleva. Debemos de jugar saboreando cada instante del trayecto, empapándonos de todo lo que pulula a nuestro alrededor para comprender mejor a qué nos enfrentamos.

Con el paso de las horas sí que notaremos que la historia comienza a diluirse, perdiendo peso en pos del gran atractivo de su trasfondo. Al final, conocer la premisa de todo lo que engloba el complejo posee mayor interés que lo que intenta desarrollar el hilo conductor. **Una vez que se arroja luz sobre sus incógnitas notaremos cómo pierde fuerza**, convirtiéndose en un pequeño cliché en los compases finales. Aunque suene pesimista, no es en absoluto un desastre ni mucho menos. Pero sí que esperábamos algo más tras las excelsas primeras horas.

Como la mayoría conoceréis tras ver la maquinaria publicitaria, la amenaza a la que nos enfrentamos no nos es en absoluto conocida. **Son masas uniformes de una especie de viscosidad oscura desperdigadas a lo largo y ancho de la estación**, a cada cual más agresiva. Comenzaremos enfrentándonos a los más básicos, llamados mímicos. Estos pequeños monstruos pueden adoptar la forma de cualquier objeto, lo que les convierte en una presa difícil de detectar en un simple vistazo. Más adelante veremos nuevos arquetipos, cada uno con unas habilidad especiales que solo se encuentran en dicha variante. Lo cierto es que enfrentarnos a los diversos especímenes requiere una estrategia diferente, lo que nos empuja a exprimirnos al máximo ante cualquier situación.

El armamento a nuestra disposición es de lo más variopinto. De armas tradicionales como una escopeta o una llave inglesa, pasaremos a experimentos como una granada que recicla nuestro alrededor —y con el que obtendremos materiales de fabricación—, un lanza rayos que desintegra a nuestros enemigos, o la joya de la corona: el cañón Gloo con el que no solo parali-

zaremos, también podremos usarlos en diversas estructuras para abrir nuevas rutas. Algunas de ellas, como podéis comprobar, **tienen un uso que trasciende más allá de los fines violentos**, lo que le permite adaptarse mucho mejor a los niveles. Podremos mejorar su comportamiento a través de los paquetes de refuerzo.

No nos podemos olvidar de la otra cara de la moneda, los *neuromods*. Morgan contará con **dos ramas de habilidad** diferentes: las humanas y las que están unidas al tifón, la materia alienígena de la que se componen los enemigos. Podremos mejorar cada uno de los aspectos del personaje, desde poder levantar los objetos más pesados, pasando por piratear sistemas informáticos de mayor valor o aumentar nuestra salud. En cambio, **si queremos perder nuestro lado humano, las habilidades tifón serán nuestra solución**. Son sin duda las más divertidas de utilizar: materializarnos en otros objetos, lanzar un impulso explosivo, ralentizar el tiempo… sin embargo, esto conllevará pagar un alto precio, y es que algunos habitantes de la Talos-I cambiarán de parecer ante nuestra presencia, así como otros entes. Tened mucho cuidado de elegir cómo desarrollarlos.



La composición de los niveles y cómo el título juega con las mecánicas planteadas es sin duda lo que ensalza a la obra

Hablando de niveles, la compañía vuelve a darnos una nueva alegría a quienes amamos los **diseños complejos e inteligentes**. La estación se componen de distintas alas donde se encuentran los diferentes laboratorios. Todas ellas giran en torno al vestíbulo, un nexo donde acceder a todas las plantas de la Talos-I, además de a nuestro despacho. Pero **su composición y cómo el título juega con las mecánicas planteadas** es sin duda lo que ensalza a la obra. Cualquier detalle, por mínimo que sea, tiene su utilidad, y la forma de resolver las situaciones son varias. Muchos recordarán el buen hacer de Eidos Montreal con la nueva etapa de *Deus Ex*; siguen patrones similares en cuanto a uso de habilidades y rutas por las fases, pero **en *Prey* se va un paso más allá**.

Nuestro equipamiento está adherido a un inventario de sistema tradicional, es decir, tenemos unos huecos establecidos y los objetos ocupan un número determinado en función de su tamaño. Un rifle ocupará ocho bloques, mientras que una simple lata de refresco cabe en uno solo. **Organizarlo es crucial para aprovechar el espacio al máximo**, pues nos encontraremos con diferentes formas en algunos de los objetos. Toda la basura que recolectemos tendrá su uso, y es que el juego cuenta con varias máquinas procesadoras. Por una parte podremos reciclar todo nuestro equipo sobrante para transformarlo en elementos puros para, posteriormente, crear nuevos objetos a partir de las impresoras 3D repartidas por el escenario. Para fabricar uno debemos encontrar previamente el plano, lo que premia más si cabe la exploración.

CONCLUSIONES

Con el paso de los años valoraremos más si cabe la aportación de Prey al género, pues un cierto sector no terminará de comprender su propuesta al completo. Eso, unido a la pérdida de fuelle argumental conforme pasan las horas, termina relegándole a no alcanzar un peldaño por encima que el resto de sus competidores. Por otro lado, **el sector más curtido se encontrará ante una oportunidad único de saborear proyectos con una factura difícil de ver hoy en día**. Sin grandes pomposidades y parafernalia, pero con la sutileza de las grandes obras.

***Prey* es sin duda de lo mejor que ha pasado por nuestras manos en lo que llevamos de año**, pero no dejo de pensar qué tendríamos de corregirse los pequeños problemas que se encuentran en él. Arkane Studios ha resucitado una marca que podremos ver durante los años venideros… si las ventas acompañan, claro.

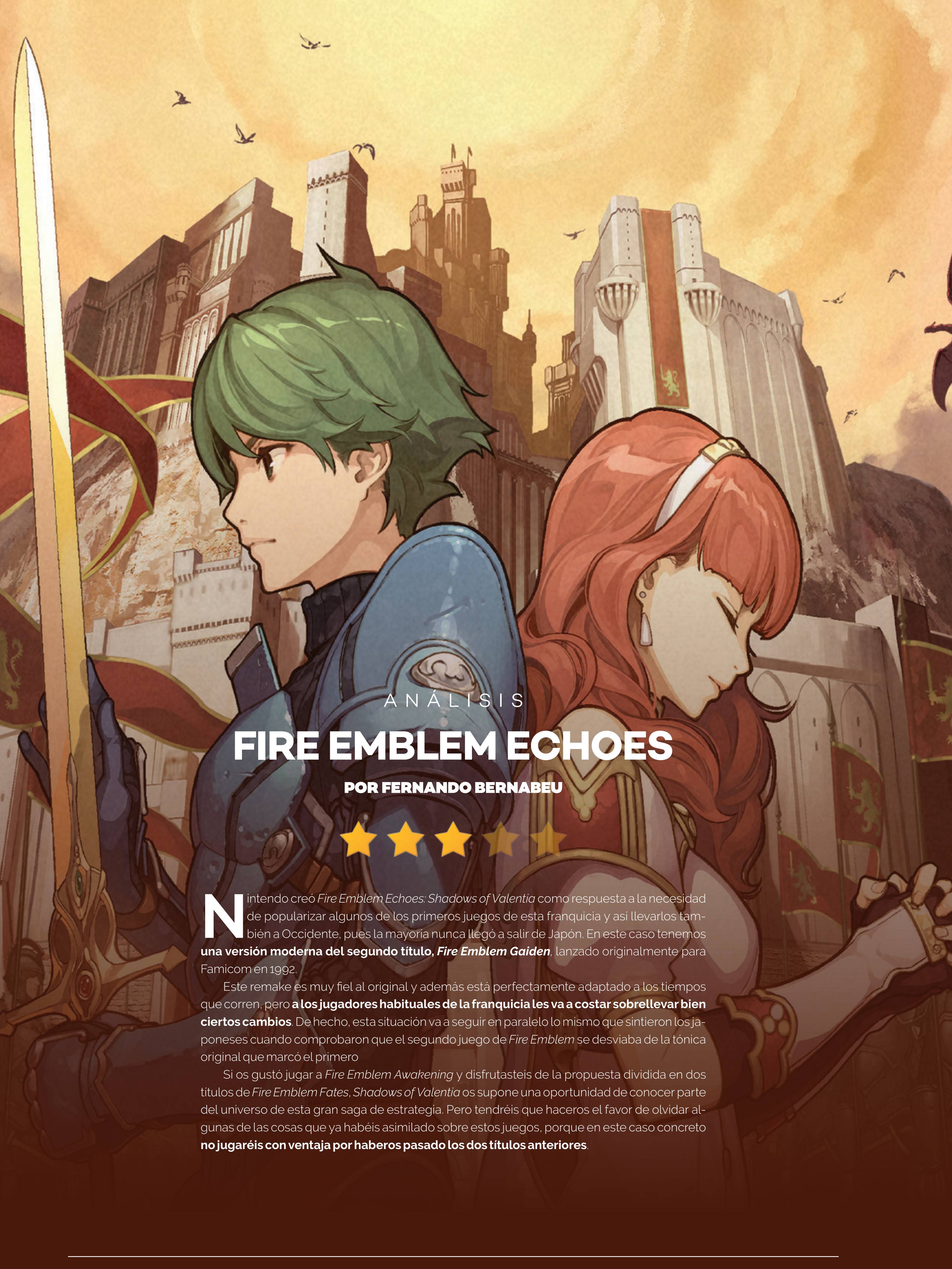
8

EN NUESTRA WEB

"He tenido la sensación de haber retrocedido a la época dorada de la industria"

—Alejandro Castillo

DESARROLLADOR: ARKANE STUDIOS
LANZAMIENTO: 05/05/2017
PLATAFORMAS: PLAYSTATION 4 | XBOX ONE | PC



ANÁLISIS

FIRE EMBLEM ECHOES

POR FERNANDO BERNABEU

Nintendo creó *Fire Emblem Echoes: Shadows of Valentia* como respuesta a la necesidad de popularizar algunos de los primeros juegos de esta franquicia y así llevarlos también a Occidente, pues la mayoría nunca llegó a salir de Japón. En este caso tenemos **una versión moderna del segundo título, *Fire Emblem Gaiden***, lanzado originalmente para Famicom en 1992.

Este remake es muy fiel al original y además está perfectamente adaptado a los tiempos que corren, pero **a los jugadores habituales de la franquicia les va a costar sobrellevar bien ciertos cambios**. De hecho, esta situación va a seguir en paralelo lo mismo que sintieron los japoneses cuando comprobaron que el segundo juego de *Fire Emblem* se desviaba de la tónica original que marcó el primero

Si os gustó jugar a *Fire Emblem Awakening* y disfrutasteis de la propuesta dividida en dos títulos de *Fire Emblem Fates*, *Shadows of Valentia* os supone una oportunidad de conocer parte del universo de esta gran saga de estrategia. Pero tendréis que haceros el favor de olvidar algunas de las cosas que ya habéis asimilado sobre estos juegos, porque en este caso concreto **no jugaréis con ventaja por haberos pasado los dos títulos anteriores**.



Un héroe destinado

Este es Alm, uno de los dos protagonistas de Shadows of Valentia junto a Celica.

Aunque a día de hoy la franquicia *Fire Emblem* se haya popularizado mucho en todo el mundo después del lanzamiento de *Awakening* en 2013, esta situación no era así durante la época de NES o SNES. Nintendo lanzó en Japón hasta seis juegos diferentes antes de atreverse a localizar uno a varios idiomas en 2003 con la llegada de *Fire Emblem: The Blazing Blade* para Game Boy Advance.

Por esta razón **hay varios juegos que nos resulta completamente imposible jugar por medios oficiales**, aunque siempre podemos recurrir a las ROMS modificadas con traducciones fan si de verdad queremos probar los juegos exclusivamente japoneses.

Así que cuando Nintendo anunció en febrero que iban a atreverse con otro juego de *Fire Emblem* para 3DS antes de dar el salto a Switch, y que encima iban a crear un *remake* de *Gaiden*, el segundo título de toda la saga, muchos nos felicitamos por esta gran oportunidad. Después de haberlo exprimido y haber comprobado cómo ha cambiado el sistema de batalla y las mejoras incluidas para modernizarlo más, **mis sensaciones son encontradas**.

Fire Emblem Echoes: Shadows of Valentia es un fiel *remake* de *Gaiden*, de eso no me cabe ninguna duda. Pero precisamente por eso se encuentra en un punto en el que **es posible que no contente a los fans tradicionales de esta franquicia de juegos de estrategia**.

Me explico. A los fans de *Fire Emblem* como yo nos apasiona el sistema de batalla por turnos en el que escogemos a un equipo equilibrado formado por unidades diversas, con sus ventajas y desventajas, y los posicionamos en un tablero cuadriculado para explotar al máximo las debilidades del equipo oponente. Nos encantan los personajes únicos y la capacidad de hacer que mantengan relaciones para más tarde poder casarlos y crear nuevos personajes únicos que nos ayuden en los combates. Pero *Shadows of Valentia* cambia bastante el esquema de las batallas y elimina algunas de las mecánicas de emparejamiento, pues al tratarse de un *remake* de un juego de la NES japonesa **intenta eliminar las convenciones modernas que ya tenemos respecto a los títulos de esta saga** y aprovecha el sentimiento añejo de formas que pueden resultar frustrantes.

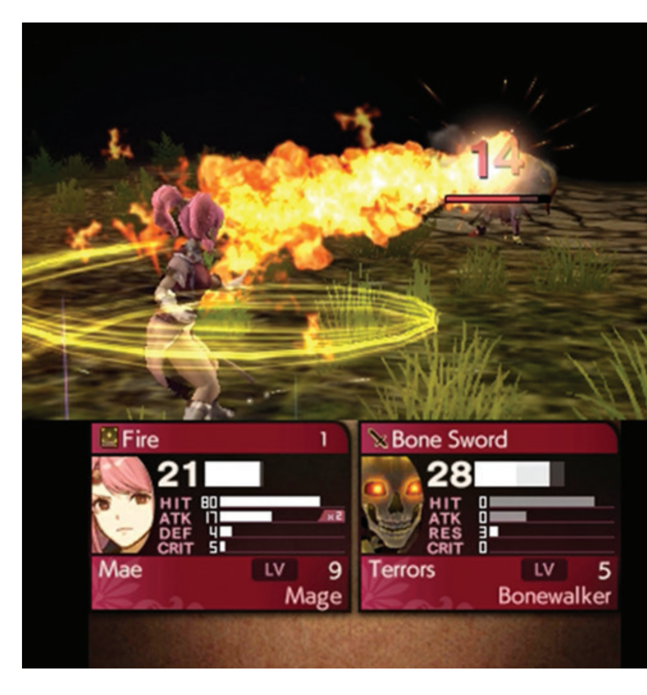
> “ *Fire Emblem Echoes: Shadows of Valentia es un fiel remake de Gaiden*

HISTORIAS PARALELAS

Luego volveremos a estos cambios, pero primero os quiero introducir en la historia de este juego, pues es uno de los aspectos más importantes a los que se ha querido dar especial énfasis gracias a la tecnología más moderna. Alm y Celica son dos amigos de la infancia con una conexión especial, pero la guerra se cruza en su camino y los obliga a separarse cuando todavía son pequeños. Una vez crecidos, **vuelven a encontrarse para descubrir que los dos han cambiado y están en bandos separados** con diferentes objetivos frente a un enemigo común. La tensión de estos dos personajes es lo que hace avanzar toda la trama.

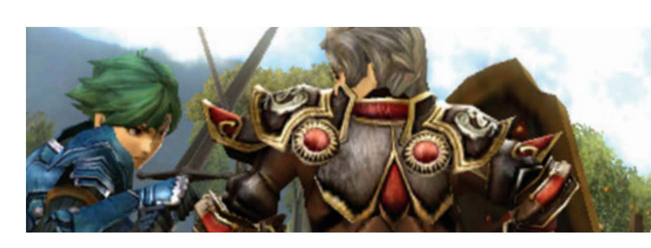
En este sentido es una historia clásica de amor, magia y amistad, pero **la narrativa se ve reforzada por las fases de juego**, pues iremos manejando a Alm y Celica en sus respectivos viajes y comprobaremos que sus dos puntos de vista tienen más en común de lo que ellos creen.

Otra característica que demuestra el énfasis en la historia es que **se han doblado absolutamente todos los diálogos de los personajes**. El juego está perfectamente traducido al español, pero las voces se han

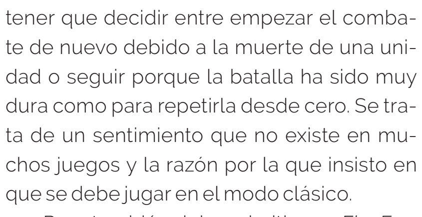




Regresamos a las batallas sobre cuadrículas en 3DS

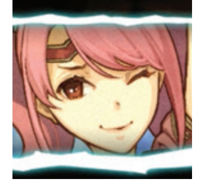


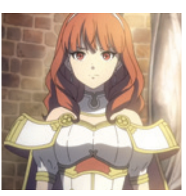


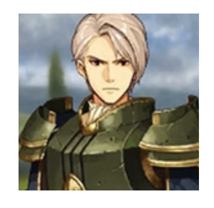


¿Muertes permanentes?

Al igual que en los juegos anteriores de 3DS, en Shadows of Valentia podréis elegir si queréis que las muertes de las unidades sean para siempre o no.







quedado en inglés, como suele ser habitual. Aun así, es la primera vez que un juego de *Fire Emblem* se ha doblado enteramente, pues normalmente había voces para momentos puntuales o simples sonidos emitidos por los personajes para introducir el diálogo escrito. Una pena que no se haya doblado al español, pero **si sabéis inglés os gustará oír la interpretación de los actores**. Sumado a una gran dirección artística que trata de imitar un estilo de arte más clásico, estoy seguro de que os encantará leer pacientemente las partes que no son pura batalla.

MECÁNICAS DE COMBATE DESFASADAS

La trama de *Shadows of Valentia* se convierte en el elemento perfecto para realzar la importancia de su característica principal: los combates estratégicos. El diseño de los mapas cuadriculados fuerza a los jugadores a construir equipos capaces de sobrellevar las dificultades del terreno, porque recordad que en *Fire Emblem* **si una unidad muere durante el combate, ya no tenéis posibilidad de recuperarla durante lo que queda del juego**. Al menos esto es así si jugáis al modo clásico, pero también se ha introducido el modo casual para que los jugadores menos experimentados no sufran por la pérdida de personajes queridos. Siempre celebro que den opciones a los jugadores para personalizar su estilo de juego como quieran, así que si queréis eliminar parte el estrés que supone el juego clásico, podéis jugar sin muertes permanentes.

No obstante, en verdad no recomiendo desactivar esta opción porque **en *Shadows of Valentia* se ha tratado de profundizar en todos y cada uno de los personajes**, que son muchos menos que en el título original para que dé tiempo a ello. Después de haberlos conocido durante parte del juego y después de entender sus motivaciones y sus traumas, es desolador tener que decidir entre empezar el combate de nuevo debido a la muerte de una unidad o seguir porque la batalla ha sido muy dura como para repetirla desde cero. Se trata de un sentimiento que no existe en muchos juegos y la razón por la que insisto en que se debe jugar en el modo clásico.

Pero también debo admitir que *Fire Emblem Echoes: Shadows of Valentia* es un juego verdaderamente difícil. No solo porque el diseño de mapas juega en nuestra contra casi siempre o porque los enemigos a veces tienen habilidades absurdamente poderosas o están situados en puntos de difícil acceso para nuestras unidades, sino porque **los elementos principales del sistema de batalla han cambiado bastante respecto a los dos títulos anteriores** y el juego no se esfuerza mucho en hacértelo saber.

Bien pronto al principio nos encontramos con la posibilidad de cambiar de clase a algunos de nuestros personajes, pero **en ningún momento nos explican qué clases serían mejor o peor para los combates que nos encontraremos inmediatamente después**. Además, algunos elementos que considerábamos ya estándar en *Fire Emblem* cambian radicalmente.

En *Shadows of Valentia* (al igual que en *Gaiden*) **no existe el famoso triángulo de armas por las cuales las espadas tienen ventaja sobre las hachas pero son débiles frente a las lanzas**, así que no podremos escoger nuestras unidades para formar un equipo con atributos equilibrados que puedan hacer frente a cualquier situación. Ahora también resulta que **los arqueros pueden atacar a distancia, pero también defenderse en combate cuerpo a cuerpo**, cuando en los juegos inmediatamente anteriores los usuarios de combate a distancia no podían defenderse ante una unidad situada en una casilla adyacente. Son pequeñas particularidades que en ningún momento aparecen en los pequeños tutoriales, así que **conocer los juegos anteriores en este caso juega en desventaja del jugador**, que bien pronto intentará formar un equipo equilibrado respecto a las antiguas convenciones para poco más tarde darse cuenta de que las prioridades debían ser otras. Debo decir que después de haberlo jugado en profundidad todavía no tengo claro cómo debería haber optimizado el equipo.

En mi caso concreto, al darme cuenta de esta situación decidí empezar de nuevo para tomar en consideración



Conocer las mecánicas de Fire Emblem es una desventaja

Como *Shadows of Valentia* es un *remake* del segundo juego, hay elementos que consideramos esenciales que no aparecen por ninguna parte, como el triángulo de armas.

que lo que daba por sentado ya no funcionaba y no estar así en desventaja durante el resto del juego. En parte **no puedo culpar al juego por mantenerse fiel al original** y decidir no usar un sistema que todavía no existía en 1992, pero si se ha modernizado para algunos aspectos también lo podría haber hecho para lo bueno de los Fire Emblem recientes.

UNA IMPERDONABLE FALTA DE INFORMACIÓN

Luego está el problema de que tampoco nos explican claramente lo necesario que es el sistema de reclutamiento para encontrar personajes tremendamente esenciales para nuestro equipo. Aunque el mapa sea bastante linear, **las aventuras de Alm y Celica harán que sea posible pasar por alto unidades que nos ayudarían muchísimo a afrontar retos en el futuro**. Lo peor es que no nos damos cuenta hasta que es demasiado tarde y no podemos seguir avanzando en la historia debido a una batalla extremadamente difícil. De nuevo, como han decidido minimizar el número de los personajes disponibles, cada uno es muy importante en momentos concretos, pero a veces no podremos saber con seguridad cuál es y cómo encontrarlo, por lo que tendremos que volver atrás y explorarlo todo de nuevo.

Exploración libre en un juego de estrategia rolera

—

El gran añadido de Shadows of Valentia es la posibilidad de explorar mazmorras tridimensionales y conseguir objetos equipables y experiencia más allá de la historia principal.

LA NOVEDAD: ENTORNOS EXPLORABLES EN 3D

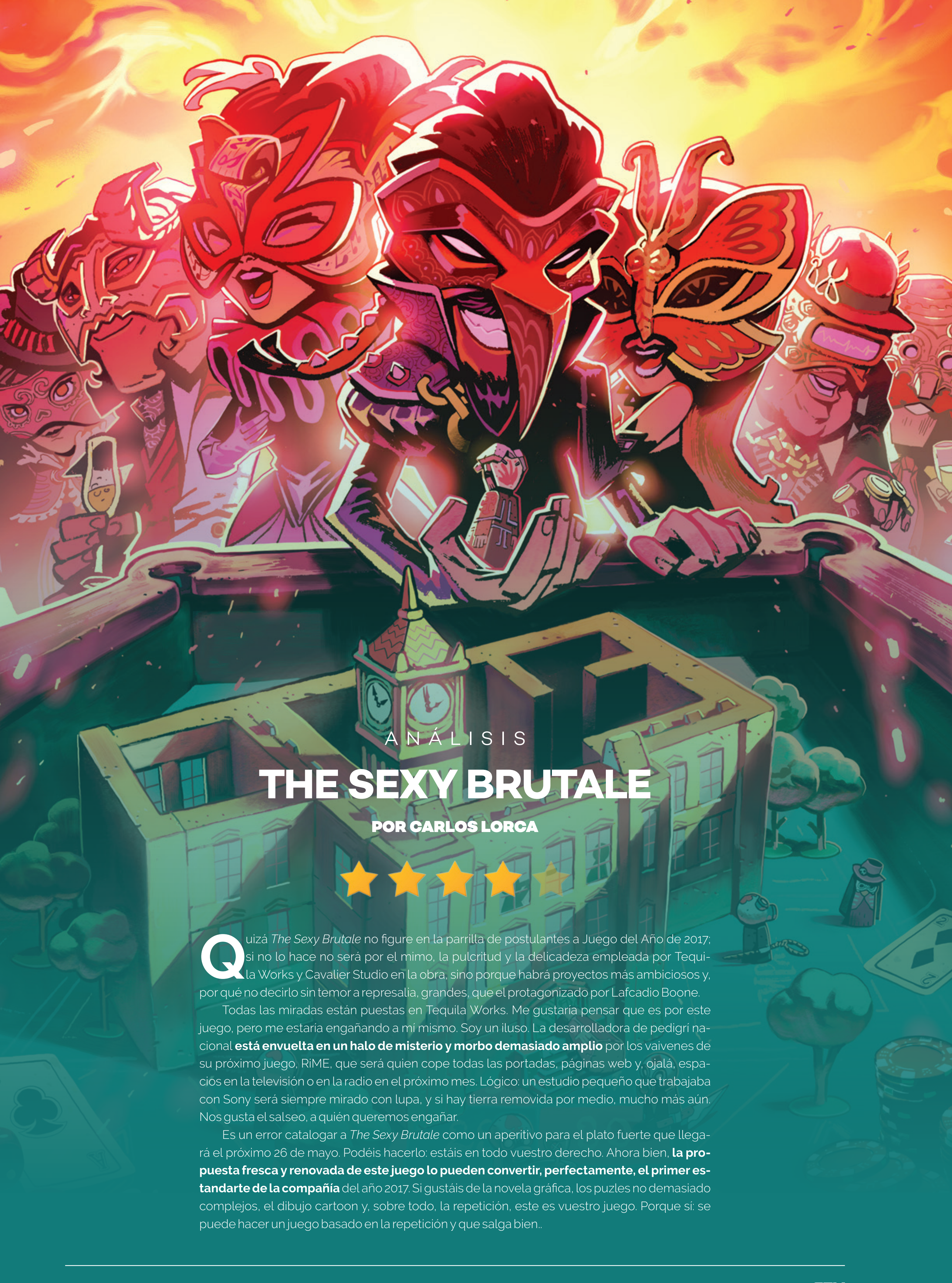
Hablando de exploración, este aspecto en mi opinión ha cambiado para bien la fórmula de los *Fire Emblem* clásicos. En *Shadows of Valentia* podremos pasear por pueblos y cuevas, recogiendo objetos para equipar, hablando con los personajes no jugables o encontrándonos con enemigos que nos darán experiencia. Las cuevas se exploran como las mazmorras típicas de los RPG y al final **como premio existe la posibilidad de cambiar de clases a nuestras unidades y hacerlos más fuertes** mediante fuentes que aumentan ciertos atributos de forma permanente. No rompe la dinámica habitual de las fases de combate estratégico, sino que lo complementa como algo adicional a la vez que se incentiva para llegar más fuertes a las batallas.

CONCLUSIONES

Para concluir me gustaría dejar claro que entiendo al director del juego, Kenta Nakanishi, cuando dice que ha sido muy complicado decidir qué elementos del juego original deberían mantenerse para que siga teniendo la misma esencia. A mi parecer, la desviación de lo habitual estaba bien cuando la saga todavía estaba en pañales, y al fin y al cabo Nintendo es famosa por experimentar con sus segundas partes (*Zelda II*, *Super Mario Bros. 2*), pero *Fire Emblem Echoes: Shadows of Valentia* es el último de una serie bastante longeva que ha cambiado sin una buena justificación algunas de las mejores características de sus inmediatos antecesores.

En definitiva, ***Shadows of Valentia* se mantiene fiel a sus mecánicas más anticuadas**. Vosotros tendréis que decidir si esto es bueno porque ante todo se trata de un remake del segundo juego o si es malo porque no incluye las mecánicas habituales de los Fire Emblem que en última instancia son lo que diferencian estos títulos de otros juegos sobre estrategia militar con toques RPG.





ANÁLISIS

THE SEXY BRUTALE

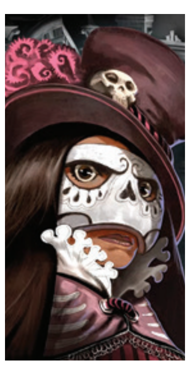
POR CARLOS LORCA

Quizá *The Sexy Brutale* no figure en la parrilla de postulantes a Juego del Año de 2017; si no lo hace no será por el mimo, la pulcritud y la delicadeza empleada por Tequila Works y Cavalier Studio en la obra, sino porque habrá proyectos más ambiciosos y, por qué no decirlo sin temor a represalia, grandes, que el protagonizado por Lafcadio Boone.

Todas las miradas están puestas en Tequila Works. Me gustaría pensar que es por este juego, pero me estaría engañando a mí mismo. Soy un iluso. La desarrolladora de pedigrí nacional **está envuelta en un halo de misterio y morbo demasiado amplio** por los vaivenes de su próximo juego, RiME, que será quien cope todas las portadas, páginas web y, ojalá, espacios en la televisión o en la radio en el próximo mes. Lógico: un estudio pequeño que trabajaba con Sony será siempre mirado con lupa, y si hay tierra removida por medio, mucho más aún. Nos gusta el salseo, a quién queremos engañar.

Es un error catalogar a *The Sexy Brutale* como un aperitivo para el plato fuerte que llegará el próximo 26 de mayo. Podéis hacerlo: estáis en todo vuestro derecho. Ahora bien, **la propuesta fresca y renovada de este juego lo pueden convertir, perfectamente, el primer estandarte de la compañía** del año 2017. Si gustáis de la novela gráfica, los puzles no demasiado complejos, el dibujo cartoon y, sobre todo, la repetición, este es vuestro juego. Porque sí: se puede hacer un juego basado en la repetición y que salga bien..





Capacidades únicas

Cada personaje tiene una habilidad especial. Willow, por ejemplo, puede ver "más allá" de lo común y obtener pistas de otra manera imperceptibles.

DÍA DE LA MARMOTA

BUSCANDO SALIR DEL CICLO

Puedo decir a viva voz que nunca he sido un gran amante de las novelas gráficas: quizá a ello influyese el hecho de nacer en el 1996 y tener ya una consola como Playstation en mi hogar, ocupada por los discos de *Spyro* o *Tarzán* o la vieja Mega Drive de mi padre con *Sonic* .

Bajo esta suerte de *Día de la Marmota* que acaba de suceder se asienta *The Sexy Brutale*, la nueva obra que Tequila Works y Cavalier Studio han realizado codo con codo. En la película, Bill Murray despertaba cada día en un 2 de febrero, justo el Día de la Marmota. El día siguiente el reloj volvía a marcar 2 de febrero. Y al próximo. Y así sucesivamente.

Aquí no está Bill Murray; aquí se encuentra Lafcadio Boone, un sacerdote enigmático donde los haya (porque no habla, y ya sabemos del gusto de estos por darle a la sinhueso) que se dedica en cuerpo y alma al mantenimiento de la mansión del Marqués. Este último, opulento y, por qué no decirlo, algo ampuloso, decide organizar **una fiesta que se tornará funesta según transcurran los minutos**.

A la celebración acudirán 11 invitados. Estos irán muriendo con el paso de las horas de las maneras más rocambolescas posibles. No las nombraré por no *spoilear*, pero os prometo que están trabajadas. A Lafcadio Boone (nosotros) le ruega una mujer teñida de rojo que evite la sucesión de estos asesinatos en ciclos de 12 horas que se repiten sin cesar. 11 invitados y la mujer, 12 horas… ¿Será el protagonista el as que falta en la baraja?

El juego de naipes no aparece de manera esporádica: todo gira en torno al juego en *The Sexy Brutale*. La primera localización a visitar es un casino, los coleccionables son cartas de la baraja americana y los mayordomos poseen cascos con todos los palos de esta (picas, rombos, corazones y tréboles). El título no deja de recordar que, a pesar de tratar temas macabros como la muerte, **todo se queda en el juego y lo que este conlleva: la suerte**. Como en las salas de juego, vaya. ¿Quién le iba a decir a la pobre Willow que iba a morir en una noche que, aparentemente, iba a ser una fiesta por todo lo alto?



La temática del título gira entorno al juego y la muerte.

POR CARLOS LORCA



Exigencia limitada

Se echa en falta algo más de dificultad en el último tramo de la obra, ya que su complejidad va decreciendo conforme avanzamos.

Lafcadio habrá de salvar a todos los invitados, uno a uno, hasta llegar al entresijo de la acción. Cada personaje que se rescate cederá su máscara al obediente sacerdote, que **absorberá los poderes de esta para avanzar hacia nuevos retos**, a cada cual algo más complicado. El título se basa en la repetición pura y dura: para solventar estos rescates habrá que observar el asesinato, fijarse en pautas de actuación, escuchar conversaciones y actuar. Para hacer todo ello habrá que repetir el día una vez. Y otra. Y otra. Y seguramente, otra más: hasta que se descubra la manera de hacerlo y, por supuesto, se haga.

Aunque pueda parecer que *The Sexy Brutale* se trate de una aventura gráfica mucho más corta y sencilla que las de antaño por la continua recolección de objetos y resolución de puzles, **el juego esconde mucho más**. Por ejemplo, la capa de abajo esconde, a su vez, un juego de infiltración, puesto que Lafcadio no podrá compartir habitación con otro transeúnte por la maldición de las máscaras. A su vez también es apreciable un juego de exploración, pues cada recoveco, cada pista o cada objeto pueden tener su importancia en la historia. Por último, las transgresiones temporales han constituido, casi, una temática per se: prueba de ello son obras como *Braid* o la saga *Prince of Persia*.

Conforme transcurra la historia y sucedan los hechos, Boone se adentrará en las partes más inhóspitas de la mansión. Cada cual es única y volveré a ello en el apartado sonoro, pero **es remarcable la cantidad de zonas que hay y lo poco que se aprovechan**. Muchas habitaciones tienen elementos observables que vienen marcados por círculos, pero no aportan nada a la historia y únicamente hacen acto de presencia. Si afectasen, si quiera, al trasfondo interno…

The Sexy Brutale casi no dispone de floclore interno, pero sí de una historia que aspira a convertirse en algo grande, aunque se queda en el intento. Cuando Boone rescata a un invitado **se siente progresión en las habilidades de este, aunque no así en el transcurso de los hechos**. Todo se convierte en una vorágine de revelaciones en el último tramo del juego que, aunque dejará los culos bien pegados a la silla, podría haberse tratado con algo más de mano izquierda y delicadeza.

Cierto es que, con el paso de los asesinatos, el juego se vuelve algo más puñetero. No solo en el sentido de tratar de averiguar qué objeto casa con qué situación determinada, sino de cómo afrontar el asesinato; qué escuchar, donde estar cuando hablen, cuando mueran, buscar pistas… Y ejecutar acciones. Ahora bien, si el juego pecaba de resolución precipitada en la narrativa, aquí sucede algo similar con la curva de nivel. En el último compás del juego podría haber aparecido algo que aunase todo lo aprendido hasta el final de los hechos: el súmmum de la dificultad debe estar, lógicamente, en el reto final. Sin embargo, **no hay una gran prueba que ejemplifique todo lo aprendido hasta el momento**. Se echa en falta, en conclusión, algo de dificultad, pues no supone demasiado reto el completar el título.

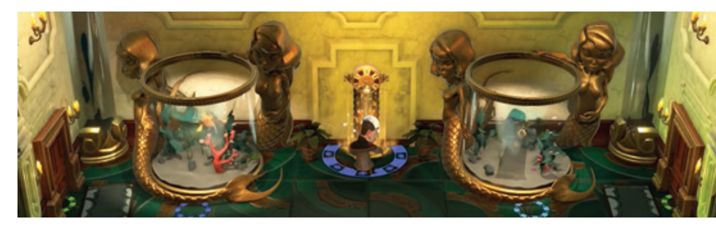
> “ *Un enigmático reloj nos permite retroceder en el tiempo.*

Si de algo puede gozar el título es de **un apartado técnico soberbio**. Los diseños de dibujo animado son excelentes, los personajes están caricaturizados y la mansión, por dentro, está decorada con un estilo barroco bien apreciable. Las máscaras, por ejemplo, irradian mimo y delicadeza por sí mismas, puesto que están influenciadas por artes totalmente dispares (desde los carnavales de Venecia hasta la lucha libre mexicana).





La ambientación plasma la estética de las novelas de misterio



Sin embargo, donde más reluce el trabajo de Tequila Works es en el apartado sonoro. Se podría haber rozado la perfección de haber otorgado voz a los personajes, pero ello no emborrona el sensacional trabajo hecho aquí. El sonido aporta continuidad a la obra; todas las veces que reiniciemos el día sonará la misma campana a las 7 de la tarde o el disparo de las 6, recordándonos que los asesinatos siguen sucediendo; riéndose en nuestra cara porque aún no hemos sido capaces de echar el freno. Además, cada localización se escucha diferente: el sótano tiene un tono mucho más apagado que el casino o la silenciosa biblioteca. **Es la experiencia más inmersiva de la obra** ya que, sin él, perdería toda la gracia posible.

Puede parecer que un juego basado en la repetición vaya a caer en el olvido más bien pronto que tarde. Sin embargo, si la repetición no afecta a las mecánicas y resulta ser el eje central del título, es poco probable que vaya mal. La prueba de ello está en el propio juego o en títulos como *Hitman*: **no hay que tener miedo a caer en reiteraciones, siempre y cuando tengan sentido**.

En la sencillez y humildad del juego reposa todo el buen hacer del equipo y el cumplimiento del objetivo, porque el juego cumple soberanamente, sin lugar a duda. *The Sexy Brutale* es un título gustoso, apetecible de jugar y muy reconfortante en las escasas ocho horas de recorrido que ofrece. A pesar de tener un desenlace algo precipitado y una dificultad poco exigente hacia el tramo final del título, lo cierto es que estamos ante un gran título de puzles, exploración y repetición. Esta última, en grandes dosis.



No es solo una aventura gráfica

—

The Sexy Brutale bien podría ser un conglomerado heterogéneo de novela gráfica, título de exploración, obra de transgresiones temporales y juego de exploración.

DESARROLLADOR: TEQUILA WORKS
LANZAMIENTO: 12/04/2017
PLATAFORMAS: PLAYSTATION 4 | XBOX ONE | PC

8

EN NUESTRA WEB

“La falta de dificultad en su recta final le impidió ser un juego redondo”

—Carlos Lorca



ANÁLISIS

THE SURGE

POR ROBERTO PINEDA

★★★☆☆

Deck13 nos presenta su último proyecto: *The Surge*, un título inspirado en el fenómeno desatado por From Software gracias al incombustible *Dark Souls*. El estudio teutón ya dio **sus primeros pasos** en esta particular vertiente de lo que todos conocemos como RPG de acción allá por 2014, fecha en la que lanzó ***Lords of the Fallen***, un título de fantasía medieval que llegó para seguir la estela de la saga dirigida por Hidetaka Miyazaki. En esta ocasión, ***The Surge* cambia radicalmente de marco para ambientarse en la ciencia ficción**. Una temática siempre exigente a la hora de ser abordada, que siempre cuenta con muchas posibilidades de dar lugar a algo grande.

Warren protagoniza un desafiante viaje hacia lo más profundo de las instalaciones de **CREO, una corporación encargada de hacer más fácil la vida de muchas personas** lastradas por diversos problemas físicos de carácter degenerativo. Nuestro protagonista se encamina hacia dichas instalaciones con el fin de recuperar algo que ningún ser humano querría perder ni en sus peores pesadillas: la posibilidad de volver a caminar. Como cualquiera podría intuir, Warren lo consigue, pero el precio a pagar parece demasiado alto.

Algo extraño sucedió en la sede de CREO y todo se ha ido al garete. La plantilla de empleados de la empresa, así como sus pacientes e incluso la maquinaria de mantenimiento, ha degenerado por culpa de algún tipo de fallo informático. Desconozco qué hacia cada miembro de dicha corporación, pero si algo tengo claro es que este efecto inesperado los ha convertido a todos en auténticas máquinas de matar. **No será fácil salir de aquí con vida**; estamos solos y nadie pretende ayudarnos. El complejo está habitado por centenares de personas, pero todo apunta a que actualmente **podemos llamarlos de todo menos humanos...**

ALMAS DE METAL

UNA FÓRMULA QUE YA CONOCEMOS



Promesas engañosas

CREO es una corporación fundada para ayudar a las personas... o eso decían.

Ya sabéis en qué se inspira *The Surge*, así que intentaré evitar el abuso de referencias sobre *Dark Souls*, *Bloodborne* y otros títulos de corte similar. Tenemos un mundo por explorar, un sinfín de peligros a los que hacer frente y la necesidad de mejorar nuestras aptitudes de cara a finalizar nuestro viaje con éxito. La realidad es que **estamos ante un juego difícil, muy difícil**. Cualquier enemigo puede acabar con nosotros en un abrir y cerrar de ojos, incluso esos que durante los primeros compases parecen estar situados para que practiquemos con ellos los controles del juego. Cuando derrotamos a nuestros contrincantes obtenemos **chatarra tecnológica, un preciado objeto que hace las veces de puntos de experiencia**.

Esta chatarra se almacena y sirve para subir la potencia de núcleo (nivel). Eso sí, si fracasamos en la batalla nuestro contador caerá a cero... salvo que lleguemos al lugar de nuestra muerte en la única oportunidad que el juego concede de recuperar dicho puñado de **almas**. Vaya, ¿he dicho almas? Chatarra, quería decir chatarra. Al igual que en *Lords of the Fallen*, **tenemos un cronómetro que nos exige llegar con rapidez**, algo que da lugar a un viaje suicida en el que sale más rentable esquivar enemigos que plantarles cara. Lo primero es lo primero, y a nadie le gusta perder una buena parte del progreso por culpa de una mala caída o un golpe inesperado. Todas estas posibilidades de personalización debemos llevarlas a cabo en las **salas de seguridad**, unos lugares que no abundan precisamente en los que podemos descansar y gestionar a Warren; una especie de campamento base.

Una de las señas de identidad de *The Surge* es que **el nivel de personaje no resulta demasiado relevante**, más allá de ser un requisito para abrir algunas puertas y continuar avanzando. Deck13 ha optado por dar un mayor protagonismo a **los implantes**, unos módulos que podemos insertar en nuestro híbrido cuerpo con el objetivo de aumentar notoriamente nuestras capacidades. **Estos implantes actúan de una forma muy similar a los chips de *NieR: Automata***, esos que insertamos en cuerpo de 2B. Además de los típicos implantes para aumentar nuestra salud, resistencia o daño causado, también podemos habilitar elementos como la visualización de salud de los enemigos o un sensor capaz de encontrar objetos ocultos, entre otros.

Otro factor clave es la elección de nuestro equipo. Atrás quedaron los recurridos sets de armadura ligera o pesada; **Warren tiene que personalizar cada parte de su cuerpo** y es capaz de equiparse hasta con seis piezas de armadura: exoesqueleto, casco y módulos para sus cuatro extremidades. Todas ellas pueden mejorarse, así como las diversas —menos de las que me habría gustado— armas que empleamos en combate. Me gustaría volver a dejar claro que el juego goza de personalidad propia, y eso se refleja, por ejemplo, en la posibilidad de **apuntar a los miembros de cada enemigo con la intención de amputarlos y obtener una pieza específica**.



> *Se acoge a la propuesta que From Software convirtió en fenómeno*

POR ROBERTO PINEDA

EL LASTRE DE LA IRREGULARIDAD

ERRORES QUE ENTURBIAN UNA GRAN IDEA

Hay dos elementos fundamentales que todo RPG de acción debe ver sometido a juicio: **el combate y el diseño de niveles**. Es aquí donde he de confesar que mi relación con *The Surge* ha protagonizado momentos de **amor y odio a partes iguales**. ¿El motivo? **Buenas ideas, cuestionable ejecución**. Vamos a centrarnos primero en el diseño de niveles, un apartado que suelo valorar con exigencia elevada. El mundo que exploramos consta de varias —no demasiadas— grandes zonas que debemos recorrer. Todas ellas se van conectando mediante atajos, de una forma muy similar al fantástico *Bloodborne*. El problema es que la ambientación de todas ellas tiende a volverse repetitiva, **abusando de los oscuros pasillos de metal** y presentando escenarios exteriores muy parecidos entre sí.

Eso sí, me veo en la obligación de insistir en el **buen trabajo a la hora de diseñar los niveles**, puesto que resulta muy fácil perderse en los enrevesados mapas que Deck13 ha concebido. Las instalaciones de CREO son espectaculares y **es una gozada explorar mientras descubrimos atajos** que conectan zonas muy lejanas con los primeros emplazamientos que vemos al llegar a un nuevo nivel. No creo que *The Surge* tenga demasiado que envidiar a los títulos en los que se basa en cuanto a diseño, el problema es que una ambientación tan difícil de abordar, así como la escasa cantidad de niveles, hace que resulte inevitable tener **la sensación de que el mundo del juego no está demasiado inspirado**.

Al margen, ahora vamos a meternos de lleno en **el combate, otro apartado que baila constantemente entre errores y aciertos**. Como ya ha quedado claro, estamos ante un juego muy exigente, algo que gusta mucho a cierto perfil de jugadores... hasta que la dificultad se convierte en **trampa**. Tal vez no sea el término más adecuado, pero es la palabra que se me ocurre cuando me encuentro con cuatro enemigos extremadamente hostiles en un pasillo de apenas un metro de ancho. Hay ocasiones en las que es mejor correr que luchar, porque **las condiciones para la batalla se vuelven terriblemente injustas con el jugador.** Personal-



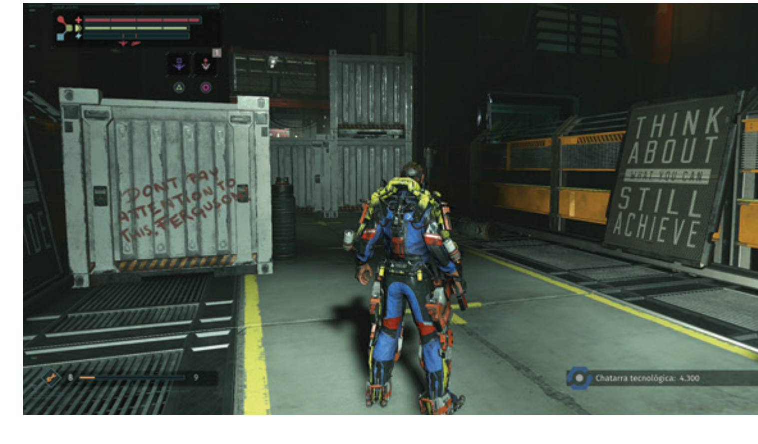
Escasez de colosos mecánicos

—

Los jefes finales no abundan, pero dan lugar a los combates más espectaculares del juego.







Escenarios sobresalientes

—

El diseño de niveles nos propone explorar extensos y laberínticos entornos.

mente, esto es algo que no soporto, porque me fascinan los retos, pero una cosa es retarte y otra abusar de la **dificultad artificial**, algo que ya hizo *Dark Souls II* con algunas secciones de sus DLC.

Todo esto no exime al título de ofrecernos momentos bastante buenos tanto en lo que a la exploración como el combate se refiere. Simplemente, el juego está lejos de tener ese equilibrio capaz de aportar solidez al conjunto, dando lugar a **un título con muy buenas ideas, pero lastrado por su irregularidad**. Dicho esto, apenas he querido dar relevancia al apartado técnico, pero como sé que no todos los usuarios dan la misma importancia a un aspecto u otro, conviene tener en cuenta que si bien no estamos ante ningún referente gráfico, **el rendimiento es bastante bueno** tanto en consola como en PC.

En definitiva, Deck13 ha dado forma a un buen juego. *The Surge* cumple como RPG de acción e incluso lo hace como nuevo exponente de lo que muchos conocemos como «*fórmula Souls*». Sin embargo, la ejecución de sus ideas no siempre es buena, y ya sabéis qué pasa cuando intentas copiar al mejor: hay muchas posibilidades de quedarte por el camino. No creo que haya problema en decir que ***The Surge* está muy lejos de *Dark Souls*. No obstante, eso no quiere decir que estemos ante un mal juego, ni mucho menos**. De hecho, cualquier amante de los desafíos exigentes, así como de las aventuras de rol con abundantes combates en tiempo real disfrutará mucho, no tengáis la menor duda. **Una aventura de rol y acción no apta para asustadizos**, desafiante —en ocasiones de forma desacertada— y la que a buen seguro que los jugadores más hábiles sacarán todo lo que puede dar de sí. Para rematar, la pregunta del millón: **¿En qué lugar lo situamos dentro de esa fórmula que la saga comparte con sus «*hermanos*»?** Ligeramente por encima de su antecesor espiritual: *Lords of the Fallen* y sensiblemente por debajo de una de las sorpresas del año: *Nioh*.



PULSA START

TEKKEN 7

El Torneo del Puño de Hierro vuelve a celebrarse, pero en esta ocasión se quirre cerrar el círculo. La historia de la familia Mishima es el eje central de un título que viene cargado de novedades en su lanzamiento para máquinas domésticas.

por Juan Pedro Prat

El pasado de Heihachi vuelve para hacerle pagar por todo lo que hizo



Kazumi Mishima

—

Ex esposa de Heihachi, fue asesinada por el patriarca del clan debido a los poderes que se encontraban en su interior. Su hijo Kazuya heredó el Gen Diabólico, pero en su juventud no parecía haber recibido los dones de su madre.

Tekken es una de las sagas de lucha más longevas del panorama del videojuego. Sus entregas casi anuales, así como las que aparecieron para otras plataformas (portátiles y plataformas móviles), **la convierten en una de las que más títulos ha lanzado al mercado**. Con *Tekken 7* se cumplen **23 años** desde que se lanzó el primer título y en Bandai Namco han estado preparando una entrega nueva que se ha estado cocinando durante casi dos años en las recreativas japonesas.

Cada vez que se lanza una nueva entrega de un juego de lucha pensamos en las novedades que puede incluir, ya que **no es fácil innovar** en un género tan sencillo y simplón como este. Se puede caer en lo fácil: **añadir más personajes, una historia nueva** y a vender. Pero el reto está en modificar cada poco las bases, añadiendo un sistema de lucha renovado que no haga al jugador sentir que está jugando siempre a lo mismo. En cierto modo, *Tekken 7* ha querido cambiar lo suficiente como para impresionar a los seguidores de la saga. El juego está casi en nuestras manos, pero no está de más repasar brevemente cuáles son las principales características que traerá consigo este ya tan testado nuevo juego.

El fin de los Mishima

Parecía que no iba a llegar y es que **la historia del clan Mishima aún no ha terminado.** Heihachi ha hecho todo lo que ha podido por mantener el poder durante el máximo tiempo posible. Esto ha hecho que pase por encima de todo y de todos, incluso se deshizo (en cierto modo) de su pequeño Kazuya por no ser lo suficientemente fuerte como para pertenecer a su sangre. En *Tekken 7* se cierra el círculo y **los fantasmas del pasado regresan** para hacer pagar a Heihachi por todas sus acciones.

Según la información que ha compartido la desarrolladora hasta el momento, viajaremos al pasado para conocer los motivos que han llevado a Heihachi a hacer lo que ha hecho, y es que **parece tener una inquina especial por los miembros de su familia**, a los cuales no ha dejado en paz según fuesen sus objetivos. **Jinpachi**, **Kazuya** y **Kazumi** sufrieron en sus carnes las locuras del patriarca de los Mishima y ahora conoceremos el porqué de tanto odio hacia su familia.

La figura de Kazumi **será de vital importancia en esta aventura**, ya que la exesposa de Heihachi murió a sus manos poco después de dar a luz a Kazuya, pero está viva gracias al Gen Diabólico y está dispuesta a



Akuma es el invitado especial a Tekken 7 y su presencia no es solo accesoria

poner fin al Reino de Terror de su ya no marido. Junto a ella estará **Akuma**, el luchador invitado de *Street Fighter*, el cual hará las veces de guardaespaldas, por decirlo de alguna forma. El Gran Demonio **tiene una deuda contraída con Kazumi** y para saldarla va a salir a cazar a Heihachi. En el modo historia veremos una encarnizada lucha entre ambos que parece estar a favor del demonio invitado.

Luchadores de siempre, luchadores nuevos

No podemos hablar de una nueva entrega de *Tekken* si no hablamos de los personajes que estarán disponibles. La recreativa de *Tekken 7* ha ido recibiendo actualizaciones que incluían personajes nuevos y **se han contado unos 30 en sus versiones finales**, por lo que en las ediciones domésticas podemos hablar también de esa cifra. Entre esa lista de combatientes y potenciales campeones del Torneo del Puo de Hierro se encuentran **caras conocidas y otras no tanto**.

En *Tekken 7* no faltarán algunos de los personajes más icónicos de la saga. En las filas de la nueva entrega de Bandai Namco seguirán estando luchadores como **Nina Williams**, **Steve Fox**, **Hwoarang** o **Paul Phoenix**. Pero también habrá incorporaciones que darán mucho juego dentro de esta nueva iteración, ya que algunos forman parte de **eventos importantes** para la franquicia.

Contamos un total de **nueve caras nuevas** en esta séptima entrega de la saga de Bandai Namco. El primero de ellos ya lo hemos nombrado y no es otro que **Akuma**, uno de los luchadores de *Street Fighter*. Al venir de una saga de otra compañía, en la que hay un estilo de juego diferente, se ha tenido que hacer un trabajo de **adaptación completo y lo que se ha visto ya ha convencido al público**, ya que el ogro no ha perdido una pizca de su estilo de lucha (con el componente visual incluido) para este título.

Junto a Akuma estará **Gigas**, una especie de mole androide que solo responde a instintos agresivos; **Lucky Chloe**, una joven otaku cuya presentación dio mucho que hablar en Norteamérica debido a su aspecto; **Claudio Serafino**, un caballero italiano cuya presencia en el juego será importante debido a que parece poseer la capacidad de suprimir el Gen Diabólico; **Jack-7**, una nueva versión del conocido androide; **Josie Rizal**, una chica proveniente de Filipinas y que es usuaria de estilos de combate originarios de su país, como el boxeo filipino; **Shaheen**, el primer luchador de origen árabe del juego y al que no parece gustarle mucho la violencia; **Katarina Alves**, de procedencia brasileña y capaz de usar el savate, un estilo de kickboxing de origen francés. Por último tenemos a **Kazumi,** la antagonista (o protagonista, según a quién le preguntemos) de este juego, la cual tendrá además una versión despertada: Devil Kazumi.



en *Tekken 6*. Se trata **de dos combinaciones que pueden sacarnos las castañas del fuego** e incluso darle la vuelta a la tortilla. El primero de ellos es el ***Rage Art*** y se trata de un movimiento muy poderoso que se puede usar una vez **nuestra barra de vida cae a mínimos**. Cuando veáis el rojo sobre vuestras cejas, será el momento de ejecutar este poderoso ataque que puede ser capaz de daros la victoria si la situación se había puesto peliaguda. Este ataque vendria a ser una especie *Final Movement* o *Fatality*, si lo asemejamos a la saga *Mortal Kombat*, aunque no hay que hacer combinaciones de botones.

El otro movimiento es el ***Rage Drive***, un ataque de mayor potencia que nos servirá **para infligir más daño**. Esta caracteristica permite potenciar nuestro golpe y mandar bastante lejos a nuestro oponente. Al intentar encontrar información sobre esta maniobra, hemos encontrado que no tiene una terminologia fija, algunas fuentes lo llaman *Rage Attack*, otro *Rage Drive* y otros, directamente, ni siquiera lo cuentan como parte de las novedades, ya que lleva más peso el movimiento final.

TEKKEN 7



Lanzamiento
2 de junio 2017
Desarrolla
Bandai Namco
Género
Lucha
Plataformas
PlayStation 4
Xbox One
PC
Multijugador
8 jugadores

Cambios en el modo de combatir

Todo eso de los personajes está muy bien, pero si no viene acompañado de **cambios sustanciales en la forma de combatir**, de poco sirve. Ya hemos dicho al principio de este avance que *Tekken 7* **si trae modificaciones en la manera de combatir que nos llevarán a practicar mucho** para dominar el escenario de lucha. Se han introducido dos cambios fundamentales en el esqueleto de la lucha de este juego.

No tires la toalla

La inclusión de los ataques de Ira sirven para que el combate no quede decidido hasta el último momento. Usados correctamente, deberían poder darle la victoria hasta al que tenga todo en su contra.

El primero de ellos es el llamado ***Power Crush***, un movimiento que nos permitirá **golpear al enemigo aunque este no nos dé tregua**. Esta nueva adición sirve para desprenderte del acoso del oponente, ya que permite recibir daños sin que se cancele el movimiento que se va a hacer. Este *Power Crush* nos fijará al suelo, aunque seguiremos recibiendo daño del oponente, por lo que será bueno saber cuándo usarlo para que no nos derroten al instante. Este movimiento **solo absorbe el daño de los ataques medios y altos**, por lo que un ataque bajo puede hacer que todo este preparado se vaya al traste.

Junto a este movimiento se han incluido los movimientos *Rage*, o de Ira, que ya habian sido introducidos

> VENCER O NO SERÁ AHORA, MÁS QUE NUNCA, CUESTIÓN DE HABILIDAD

Crea tu propio Torneo del Puño de Hierro

Para ver quién es el luchador más fuerte hay que organizar un torneo. Esta idea es la que se le pasa a todo buen hijo de vecino cuando se trata de medir fuerzas, si no que se lo digan a Akira Toriyama. Dejando los chistes a un lado, *Tekken 7* les dará a los jugadores la posibilidad de **llevar a cabo sus propias competiciones de lucha gracias al modo Online Tournament**. Esto quiere decir que se podrán celebrar torneos de hasta ocho jugadores con eliminaciones simples o dobles. En las dobles, los jugadores que han sido eliminados podrán seguir combatiendo contra aquellos que también han perdido sus contiendas clasificatorias.

No se han dado muchos más detalles sobre este modo, pero lo que sí se sabe es que **las partidas se podrán abrir o cerrar** para permitir o no la entrada de jugadores de todo el mundo y que las victorias en estas competiciones estarán premiadas con complementos para el juego o con dinero para poder comprar dentro del propio software. Se incluirá también **un modo espectador** que permitirá a los no participantes ser testigos de la victoria o derrota de los contendientes.

Crea tu propia competición

El modo online de *Tekken 7* es ahora un entorno perfecto para que los jugadores creen sus propios torneos y enfrentarse en clasificación a los mejores jugadores del mundo.



PULSA START

ARMS

Como en su día ocurriese con el consagrado *Splatoon*, la nueva propuesta de Nintendo nos llega "de tapado" pero con muchos síntomas de poder convertirse en un nuevo bombazo. ¡Se agradecen las ideas nuevas!

por Juan Tejerina



Es innegable que a Nintendo le gusta apostar. Y es que después de la infructuosa Wii U, con Nintendo Switch parecen determinados a no cometer **aquellos errores** que condenaron a su anterior consola de sobremesa. Entendiendo la reanimación del espíritu olvidado de Nintendo, se entiende mucho mejor *ARMS*; una arriesgadísima propuesta donde los de Kyoto deciden adentrarse en el género de la lucha para ofrecer su propio punto de vista.

No es algo nuevo, si tenemos en cuenta los precedentes. Anteriormente, en una época donde los *shooters* dominaban por completo el panorama, fue Nintendo y nadie más quién se atrevió **a darle un nuevo enfoque al género**. *Splatoon* aterrizaba en nuestras consolas y recibía una cálida acogida por su público. Un público minoritario, dada la escasa aceptación de Wii U cuyas cifras no sirvieron de trampolín para una propuesta que —de haber caído en manos de un público masivo— habría sido un éxito arrollador. Algo que, por cierto, ocurrirá con todas las de la ley en próximo mes con la llegada de ***Splatoon 2***, dada la imparable dinámica de Nintendo Switch.

Hoy nos traemos entre brazos (disculpadme la chanza) una propuesta de espíritu similar. Nintendo no se conforma con adoptar otros géneros, sino que se empeña en **moldearlos a su gusto**. A veces sale bien, y otras no tanto, pero no podemos negarle a los japoneses su afán por crear. Su pasión por ofrecer algo nuevo. Su ambición a la hora de marcar su propia senda. Algo que —hoy más que nunca—es muy necesario si no queremos seguir viendo sucedáneos de juegos de éxito, carentes de todo tipo de alma. Qué sería de esta industria sin Nintendo ¿verdad?

Por todos es sabido el proceso creativo de Nintendo: **el argumento queda siempre en segundo lugar**. Esto no es bueno ni malo, simplemente es como es. Pero sabiéndolo, se entiende mejor el concepto de *ARMS*. Y es que después de tener la loca idea de púgiles con brazos extensibles, Nintendo se las apañó para darles un trasfondo de lo más interesante. En el último Nintendo Direct dedicado al juego, se nos plantea el misterio de cuál es el origen de estos brazos. Se barajan toda clase de hipótesis que van desde mutación, a experimentación o incluso fruto de intervención extraterrestre. Además, se señala que muchos historiadores han tratado de trazar su origen, pero una fuerza invisible impide que la verdad salga a la luz. Un rasgo que no es común entre todos los humanos, sino algo **reservado para ciertos "elegidos"** a lo largo y ancho del mundo. Algunos de ellos, han acabado sacándole provecho a sus brazos extensibles como luchadores. ¿Y cómo acabaron así? Ni siquiera Nintendo lo sabe: los luchadores amanecieron un día con los brazos como muelles. Lo normal en una mañana de lunes ¿no?

Controles para todos los gustos

Uno de las mayores preocupaciones a la hora de abordar el juego es su sistema de control, y es que muchos jugadores prefieren algo más tradicional y menos dependiente del control por movimientos. ARMS podrá manejarse tanto con los Joy-Con, como con un estilo más tradicional.

Con una propuesta tan original, Nintendo nos introduce al meollo del sistema, que se perfila como lo suficientemente profundo como para tener que prestarle **atención a nivel estratégico.**

Sabemos que podremos elegir entre distintos brazos, y es que el peso de los mismos afectará muchísimo a cómo nos desenvolvamos en pleno combate. Como no podía ser de otra manera, los puños más pesados son también los más potentes. Como precio a pagar, tenemos que son —por supuesto— los más lentos a la hora de atacar. Sin embargo, más allá del daño que pueden llegar a causar, es importante tener en cuenta **las mecánicas de defensa** del propio juego. Y es que los puños podrán chocar en el aire ¿qué ocurre entonces? Que **el más pesado tiene preferencia**, y puede llegar incluso a desviar los puños del rival e impactar en su bonita cara. Esto no es sólo una ventaja de cara al jugador, sino que define por completo cómo nos enfrentamos a un luchador con semejante opción combativa. Bloquearle puede no ser una opción, y entonces habrá que optar por esquivar. Saber el peso de tus propios brazos y de los del rival es necesario para **pulir** tu estrategia.

Al margen del peso, tendremos que tener en cuenta los atributos. Una suerte de añadidos **divididos en siete categorías** diferentes que conferirán a nuestros luchadores de habilidades singulares. Se sabe que entrarán en acción al cargar nuestros puños, Si optamos por el elemento "Fuego" podremos tumbar a nuestros rivales. En caso de recurrir al elemento de "Electricidad" podremos inflingir grandes cantidades de daño. Si optamos por "Viento" podremos barrerlos del escenario. Hacer uso del "Hielo" nos permitirá congelarles. También existirá un elemento denominado como "Aturdimiento" cuyo nombre es autodescriptivo. Asimismo, tendremos a nuestra disposición el elemento "Explosión" que nos permitirá estallar a nuestros enemigos. Y finalmente esta la "Ceguera" que impeditará a nuestros rivales con una mancha de tinta muy similar a la de *Mario Kart*.



DIEZ PERSONAJES

VEINTE BRAZOS

—

Una plantilla enfocada a todo tipo de jugadores





SPRINGMAN

—

El protagonista de la cubierta del juego se presenta como el personaje más accesible. Un todoterreno que promete adaptarse a los jugadores iniciales y que contará en su arsenal con tres brazos diferentes. Uno con capacidades ígneas (Tostador), otro con atributos de viento (Bumerán) y por último un interesante brazo capaz de lanzar tres proyectiles de conmoción (Tridente).

RIBBON GIRL

—

Llega como cantante de éxito reconvertida a luchadora. Salta tanto como para mantenerse en el aire y cuenta con un arsenal donde destaca un puño básico cuya carga aturde al rival (Fulminador), una suerte de conos similares a los de un cotillón que disparan a gran velocidad (Serpentina) y un látigo de fuego (Salamandra).

NINJARA

—

Un rey del sigilo que, dada su naturaleza, se perfilará como un personaje muy rápido capaz incluso de desvanecerse en el aire al saltar. Su armamento apuesta por ataques curvados, directos a los costados (Chakram) y wotros puños capaces de inflarse, abarcando una mayor superficie (Vigilante). Por último tendrá una opción muy similar al Tridente de Spring Man, donde se lanzarán tres zarcillos que explotarán estando cargados (Kunai).

MECHANICA

—

Ideal para aquellos jugadores que disfrutan manejando personajes cargados de *"gimmicks"*. Habilidades que no suponen un daño directo, sino pequeñas triquiñuelas que hacen del juego algo más estratégico y satisfactorio a nivel intelectual. Podrá flotar en el aire y contará con brazos capaces de lanzar balas eléctricas (Revólver), uno destinado a asestar fuertes golpes de conmoción (Martillo) y una suerte de misil teledirigido que perseguirá a los rivales, (Rastreador).



M. MUMMY

—

Una suerte de grotesca momia musculada en busca de su familia. Sus posibilidades jugables se resumen en los brazos más grandes y pesados del juego, cuya carga hará que sean aún más grandes (Megatón). Otro nos permitirá lanzar tres proyectiles ígneos de manera simultánea (Univólver) para terminar, contará con un arma capaz de llegar a larga distancia en trayectorias oblicuas y causando gran daño de fuego (Fénix).



TWINTELLE

—

Una estrella del cine que no ha desarrollado brazos extensibles, sino que utiliza los tirabuzones de su cabello para combatir.. Entre su armamento, destaca un puño capaz de congelar a sus rivales (Congelador), un paraguas que hará las veces de escudo (Parasol) y un pájaro muy similar al Fénix de Master Mummy pero con propiedades eléctricas (Roc).

KID COBRA

—

Una suerte de "*youtuber*" que se ha pasado a la competición para ganar seguidores de sus videos como patinador. Este luchador dispone de brazos con la vitalidad de una cobra y entre su arsenal destaca un puño que golpea como un látigo (Víbora), uno capaz de disparar tres balas paralelas (Hidra Vertical) y finalmente un bumerán de hielo capaz de congelar en ataques curvos (Friorán).

BYTE&BARQ

—

Un dúo de policías robóticos entra en escena. El perro, Barq, servirá como perfecta distracción mientras Byte arremete contra sus rivales. Cuenta con un misil eléctrico teledirigido (Perseguidor), un arma destinada a prender a sus enemigos (Petardo) y un puño que cargado sale directo contra el rival (Destructor). Además, Byte puede saltar sobre Barq para ganar impulso.

MIN MIN

—

Heredera de un restaurante chino y maestra de los fideos, Min Min es experta en artes marciales y puede detener puñetazos con una patada. Cuenta con un láser que cargado puede abrasar (Dragón), un brazo tan pesado como el Megatón de Master Mummy en su versión eléctrica (Megavatio) y por último un brazo para ataques curvos con elemento ígneo (Igniokram)

HELIX

—

Un experimento genético que debe su diseño a las cadenas de ADN, Helix se presenta como la alternativa más extraña del plantel. Cuenta con la habilidad de estirarse, resultando impredecible en sus movimientos. En su arsenal, luce una bola capaz de cegar al rival (Elastibola ADN), un chorro de hielo (Ventisca) y una suerte de escudo totalmente defensivo (Escudo Guardián)

Y LO QUE ESTÁ POR LLEGAR

A pesar de que cada personaje cuenta con **tres brazos recomendados,** lo cierto es que a lo largo del juego podremos ir consiguiendo más armamento con diferentes propiedades para poder configurar cada luchador a nuestro gusto. Además, se sabe que —en caso de hacernos con armamento repetido—éste **tendrá mayor poder**, con lo que merecerá la pena. Por último, pero no menos importante, hay confirmados **futuros DLC gratuitos** que añadirán nuevos personajes, brazos y modos de juego.

VARIEDAD EN LOS

MODOS DE JUEGO

Más allá de la lucha ¿qué tal voleibol, o baloncesto?



GRAN PERMIO ARMS

El **Gran Premio** se perfila como el modo de juego principal, donde tendremos que atravesar una serie de combates para poder alzarnos con el titulo de campeones.

Consistirá, principalmente, en una serie de **diez enfrentamientos** consecutivos frente a los distintos rivales que aparecen en el juego. Como señas identificativas, sabemos que el juego establecerá diferentes concidiones de victoria y normas según el combate que nos toque. Asimismo, podremos jugar este modo tanto en solitario, como en compañía de un amigo.

COMBATE EN GRUPO

Una de las novedades más jugosas estará en este modo de juego, y es que podremos conectarnos hasta 10 consolas en un mismo lobby para librar diferentes combates grupales, lo cual significa **hasta 20 jugadores** si cada uno sostiene un Joy-Con. Eso sí, sólo podrán participar un máximo de cuatro jugadores por combate, lo cual se traduce en que habrá un buen número de espectadores, lo cual siempre es divertido. El juego distribuye a los jugadores por equipos, con lo que se irán turnando paulatinamente.



COMBATE POR NIVEL

No podía faltar, por supuesto, el modo más competitivo posible. Y es que *ARMS* nos ofrecerá las posibilidad de enfrentarnos a rivales de un nivel similar al nuestro. El sitema buscará contrincantes, analizará sus habilidades, y los **emparejará** con nosotros. El ganador se llevará la gloria y la fama (además de una interesante subida de nivel), y el perdedor recibirá todo lo contrario: la deshonra de haber caido en combate, y una lamentable pérdida de nivel. En este modo sólo podremos librar combates de **uno contra uno**. ¡La habilidad individual es la clave!

¡DEPORTES!

Más allá de los combates, podremos utilizar nuestros atributos elásticos para jugar al **voleibol** o a unas partidas de **baloncesto** donde nuestros rivales serán el objetivo a encestar ¿quién no ha soñado nunca con meter a su enemigo dentro del aro de una canasta?

Bromas aparte, lo cierto es que se agradece mucho que se incluyan modos de juego que vayan más allá de la propuesta inicial del título, pues añade variedad y distinción, algo muy necesario en un género demasiado encorsetado.

ARMS

Lanzamiento
16 de junio 2017
Desarrolla
Nintendo
Género
Lucha
Plataformas
Nintendo Switch
Multijugador
1-20 jugadores





ORÍGENES E HISTORIA DE

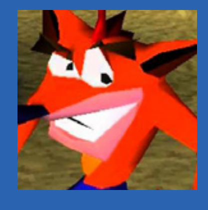
crash bandicoot

Aunque Sony nunca lo reconoció oficialmente como tal, las aventuras de Crash Bandicoot en la primera PlayStation llevaron a muchos a considerarlo como la mascota de la consola. Pero tras esa gloriosa etapa, el simpático marsupial fue perdiendo su brillo progresivamente, con numerosas secuelas que nunca consiguieron alcanzar el nivel que había hecho grande al personaje en sus inicios. Dedicamos este reportaje a repasar los principales puntos de su trayectoria.

POR JAVIER BELLO

TODAS LAS LEYENDAS COMIENZAN EN ALGUNA PARTE

Un marsupial mutante contra un científico loco



Del anonimato al estrellato

Naughty Dog saltó a la fama con la creación de *Crash Bandicoot*, y el éxito de sus secuelas demostró que no fue un mero golpe de suerte.

Hace ya más de dos décadas que Sony se consolidó en el mercado del videojuego como una de sus grandes potencias, y todo debido a la falta de fe que tuvo Nintendo en la tecnología CD para la que iba a ser su nueva consola en 1995. No queriendo desechar el tiempo empleado en desarrollar la máquina, Sony decidió lanzarse al mundillo. El resto es historia.

Para hacerse notar rápidamente entre la competencia, precisaban de un icono que les representase, y encargaron a Naughty Dog un juego de plataformas protagonizado por **un personaje mascota que pudiera rivalizar con Mario y Sonic**. El estudio californiano había creado unos pocos títulos hasta entonces, y todos bastante modestos, pero está claro que el encargo de un gigante como Sony les impulsó a sacar todo su talento a relucir cuando en 1996 desarrollaron *Crash Bandicoot*.

Este peculiar y simpático marsupial mutante se supo hacer un hueco en el corazón de todo aquel que se puso a los mandos de alguna de sus aventuras.

> “ CRASH TODAVÍA ES CONSIDERADO POR MUCHOS COMO LA MASCOTA DE SONY

Su primer título bebía mucho de las influencias de otras obras del género de su tiempo. La historia de Crash se sitúa en un entorno de islas tropicales, donde un malvado y loco genio científico, el doctor Neo Cortex y su ayudante Nitrus Brio, han creado una enorme máquina que les permite mutar a la fauna local convirtiéndola en super soldados obedientes. Con megalómanos planes de conquista mundial con su ejército de animales mutantes, pone toda la carne en el asador para la creación de quien será el líder de esta horda: el marsupial Crash. Sin embargo, algo falla en el experimento, y en medio de la confusión, nuestro héroe se da a la fuga.

Habiendo escapado del infernal laboratorio, Crash decide poner rumbo a la guarida del villano para poner fin a sus planes. Pero no es el bien común ni la justicia lo que le motiva, más bien que el alocado doctor tiene presa a su novia, otra marsupial mutada, y sexy como ninguna. De esta forma, teníamos la conocida fórmula de **acudir al rescate de una damisela en apuros** atravesando docenas de niveles y enfrentándonos a un jefe cada cierto número de ellos. No muy original, pero funcionaba perfectamente como base.



Lo que llamaba la atención de *Crash Bandicoot*, es que esencialmente **era un juego plataformas 2D pero presentado en 3D**, pudiendo eliminar enemigos saltando sobre ellos o con nuestro ataque de torbellino; recoger frutas wumpa —que generalmente considerábamos manzanas— para obtener vidas extras al acumular 100; acceso a fases de bonus y romper las docenas de cajas repartidas en por sus niveles. Esto último jugó un papel muy importante, **ya que fue la base sobre la que trabajó Naughty Dog para crear los niveles** luego de averiguar cómo sacarle partido al modo de vídeo interno de PlayStation.

El modo en cuestión empleaba la memoria de vídeo para las capas gráficas y las texturas, pero el estudio se dio cuenta de que también podían usarlo para crear polígonos con sombras, lo que **les permitió hacer modelos completos de personajes y elementos en pantalla con muy pocos pixeles.** Es por ello que la inclusión de cientos de cajas se convirtió en uno de los pilares de su diseño de niveles, pudiendo haber docenas de ellas en pantalla sin que afectara al rendimiento.

De esta forma, el juego nos hacía transitar por montones de fases de lo más creativo y variopinto, **situando la cámara a espaldas de Crash** mientras superaba una plataforma tras otra, y con una perspectiva lateral en algunas de ellas y las zonas de bonus. Visualmente resultaba espectacular para la época, y la atención al detalle que Naughty Dog puso en el diseño le otorgaba la **personalidad única que Sony necesitaba para diferenciarse** del resto de títulos del mercado.

La aventura contaba con 32 niveles y coleccionables secretos, que de conseguirlos todos nos recompensaban con **un final alternativo y un epílogo** para cada uno de los personajes del juego, una fórmula que persistiría en sus secuelas.

Crash Bandicoot recibió muy buenas criticas y fue un éxito de ventas, aunque hubo voces discordantes que señalaban su falta de innovación en el género. No obstante, Naughty Dog habia tomado nota de las carencias e inmediatamente después de terminar el juego se pusieron a trabajar en su continuación.

Así, en 1997 llegaba *Crash Bandicoot 2: Cortex Ataca de nuevo*, que **ampliaba y perfeccionaba todos los aspectos** que habían hecho grande al primer juego, añadiendo varias novedades a la mezcla. Las animaciones eran más fluidas, el apartado gráfico destacaba aún más con efectos de luz mejorados, disponía de compatibilidad para pads analógicos y una mayor variedad en los desafíos que nos planteaba cada nivel.

La nueva entrega volvía a presentarnos al doctor Neo Cortex como el antagonista, habiendo construido una nueva máquina en el espacio capaz de lanzar un rayo que convertirá a todos los seres del mundo en sus esclavos. El gancho es que necesita 25 cristales de poder para activarlo, y engaña a Crash para que se los consiga, diciéndole que se ha redimido y los necesita para destruir un meteorito que colisionará contra el planeta.

El principal atractivo de la segunda parte **es que estaba mucho mejor estructurada**, con una torre que hacía de mundo nexo para acceder al resto de niveles repartidos por pisos, y marcándonos cada portal que elementos nos faltaba por conseguir en cada fase. A mayores de los cristales, las gemas volvían a jugar un papel fundamental, y conseguirlas todas era un reto bastante frustrante dado lo bien escondidas que estaban algunas, con salidas ocultas a mundos secretos en algunos de los niveles o estar situadas en zonas muy duras de superar.

> “
> LA TRILOGÍA ORIGINAL CONTINÚA SIENDO LO MEJOR DE LA FRANQUICIA

En cualquier caso, esta secuela superó con creces las expectativas y **elevó a Crash al estatus de mascota —no oficial— de Sony**, por lo que es natural que el estudio continuará con la labor desarrollando una tercera entrega.

Crash Bandicoot 3: Teletransportado (1998) todavía se considera como el mejor juego de la franquicia a día de hoy, y no es para menos. **Perfeccionó todos los elementos de sus predecesores y expandió notablemente sus opciones jugables**. Crash aprendería nuevas habilidades a lo largo de la aventura, su hermana Coco —que aparecia en la segunda parte— se convertía en un personaje jugable en algunos de los niveles, y se incorporaban las reliquias como nuevo coleccionable, sir-

Una diversión de muerte

—

Uno de los placeres culpables de estos juegos era divertirnos viendo las variadas y divertidas muertes que sufría el pobre de Crash cada vez que perdía una vida.



La remasterización nos da esperanzas de nuevas entregas para el futuro

viendo para desbloquear un mundo secreto con fases extras. Por si no fuera poco, **Naughty Dog desarrollo tres motores gráficos adicionales** para acomodar los niveles de avioneta y moto acuática de Coco, y los dedicados a las carreras en moto de Crash.

La premisa volvía a ser casi la misma. Neo Cortex se aliaba con Uka Uka, el gemelo maligno de la máscara de Vudú y amiga del marsupial: Aku Aku. Con la ayuda de otro secuaz científico, construyen una máquina del tiempo para obtener los cristales y las gemas de otras eras, y será tarea de los héroes adelantarse a los villanos. Este planteamiento dio lugar a **una variedad de escenarios impresionante**, llevándonos desde la Edad Media al antiguo Egipto, de los conflictivos cielos de la Primera Guerra Mundial a la Prehistoria, pasando por la Gran Muralla China a la ciudad futurista de Neo York, e incluso la Atlantida. Sumando todo esto a un diseño de niveles exquisito, cada mundo era una nueva delicia visual donde jugar.

Falta de innovación

Tras la marcha de Naughty Dog, Crash se pasó muchos años atascado en una fórmula jugable sin novedades palpables que provocó que mucha gente perdiera el interés por sus juegos.

Esta tercera parte puso la guinda a una excepcional trilogía, asentándose definitivamente como un clásico indispensable de la biblioteca PlayStation, y grabando a fuego el nombre de Crash Bandicoot en el imaginario colectivo.

Naughty Dog crearía un titulo más para la saga en la consola de Sony con *Crash Team Racing*, en **un claro desafío a los juegos de carreras de Nintendo**. Así, el titulo se asemejaba mucho a *Mario Kart* o *Diddy Kong Racing*, donde los personajes de la saga competían en distintos circuitos empleando diversos *powers ups* para sacar ventaja a nuestros rivales.

Lo que lo diferenciaba de su competencia, era que **contaba con un modo aventura repartido en cuatro mundos**, donde encarábamos cada circuito para obtener un trofeo, y una vez tenías todos accedías a una carrera contra el jefe del lugar que al ser derrotado te permitía avanzar al siguiente mundo. Al mismo tiempo, podías volver a competir en carreras ya superadas para obtener fichas y reliquias **que desbloqueaban las carreras por las Copas Gema y el Coliseo Derrape.**

Todos los personajes contaban con diferentes puntuaciones en velocidad, aceleración y giro, incluyendo los jefes que disponían de habilidades especiales. Además de la modalidad aventura también podíamos jugar en modo arcade y contrarreloj, competir con un amigo en modo versus o el modo batalla, que consistía en acabar con el resto en una arena cerrada usando diversas armas.

Este singular juego de carreras recaudó muy buenas críticas y **supondría la despedida de Naughty Dog para la franquicia**. El estudio quería desarrollar juegos para Sony sin tener que pasar por el filtro de Universal Interactive, que era quien disponía de los derechos de *Crash Bandicoot*. De modo que finalmente decidieron desvincularse de ellos para crear otros títulos por su cuenta.

Eso dejó al personaje en manos de la empresa californiana, que le encargó una nueva entrega al estudio Traveller's Tales para PlayStation 2 y que se terminaría llamando *Crash Bandicoot 4: La venganza de Cortex (2001/2002)*.

Originalmente, el título estaba siendo diseñado por Mark Cerny, quien quería idear un juego centrado en la exploración y los rompecabezas, y que llevaría a Crash a viajar por distintos planetas. Sin embargo, Universal firmó un acuerdo con Konami que la convertiría en co-productora para lanzar el juego en Xbox y también en GameCube a través de Vivendi Universal, encargando el desarrollo a Eurocom para la consola de Nintendo. Esto no solo rompió la exclusividad del personaje para las plataformas de Sony, sino que obligó a los estudios a rehacer el proyecto de cero en tan solo 12 meses. Como resultado, el juego terminó siendo prácticamente un clon de la tercera entrega, sin ninguna novedad añadida más allá de un mejor apartado gráfico.

Esta falta de innovación hizo que la crítica fuera un tanto severa con el título, destacando que **la fórmula jugable parecía estancada y necesitada de novedades.** A pesar de todo, las ventas fueron razonablemente buenas, y mientras Traveller's Tales preparaba el siguiente juego para consolas de sobremesa, Vicarious Visions iniciaría el periplo de Crash en territorio portátil.

El estudio neoyorquino crearía tres juegos para Game Boy Advance: *Crash Bandicoot XS* (2002), *Crash Bandicoot 2: N-Tranced* (2003) y *Crash Fusión* (2003). Todos estos títulos adaptaron el estilo de las entregas de la era PlayStation a la portátil de Nintendo, con las limitaciones técnicas que ello suponía. Como consecuencia, **la mayoría de niveles se representaban con una perspectiva en 2D o isométrica**, habiendo algunos con la cámara tradicional a espaldas del personaje para los niveles de carreras y persecuciones. Visualmente estaban bastante logrados, y en el caso de *Crash Fusión*, se introdujo como novedad un crossover con otro personaje querido de Sony: *Spyro the Dragon*, que aunque tuvo muy buenas ventas debido a ello, resultó bastante mediocre.

Vicarious Visions también crearía una secuela multiplataforma de *Crash Team Racing* con *Crash Nitro Kart* (2003). **Era casi un calco de su precedesor**, funcionando poco más que como una actualización gráfica del título, y terminó pasando muy desapercibido debido a ello.

En 2004 llegaba *Crash Twinsanity* de la mano de Traveller's Tales, **quienes por fin le dieron un buen lavado de cara a la fórmula tradicional**, ofreciéndonos un juego de aventura y plataformas más parecido a títulos como *Spyro* o *Banjo Kazooie*. Esta entrega presentaba a un dúo de gemelos malignos como nuevos antagonistas y que terminaba **obligando a Neo Cortex y a Crash a colaborar** para acabar con sus maquinaciones.

El cambio en la jugabilidad le permitió desvincularse de anteriores entregas para el diseño de sus niveles y experimentar con nuevos desafíos. Principalmente jugábamos con Crash como protagonista, pero Neo Cortex nos acompañaba en muchos niveles **pudiendo ejecutar habilidades combinadas de lo más hilarantes**. También se presentó a Nina, la sobrina del alocado doctor, siendo jugable en algunos mundos. Estas novedades supusieron el soplo de aire fresco del que estaba tan necesitado la franquicia, y aunque finalmente obtuvo unas calificaciones pasables entre la crítica especializada, alcanzó **cierto estatus de culto** entre los seguidores de la serie por las nuevas posibilidades que ofrecía.

Pasarían tres años hasta que tuvimos una nueva entrada en la saga, cuando en 2007 apareció *Crash of the Titans* desarrollado por Radical Enterteinment. El nuevo título fue **un reinició de la serie, remozando por completo a todos sus personajes**, y cambiando el estilo de juego a una fórmula más centrada en el combate. La propuesta nos presentaba la premisa del juego original, con el doctor Neo Cortex creando a su ejército mutante, siendo el grupo de héroes quien debía pararle los pies a mamporro limpio.

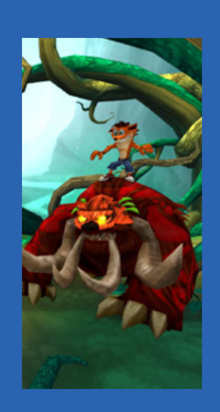
Crash ha pasado por las manos de media docena de estudios, pero ninguno ha conseguido replicar la magia del original

Le siguió una secuela un año más tarde titulada *Crash: Mind Over Mutant*, que de nuevo **volvía a cambiar el patrón**, transformándolo en un juego de exploración y aventura donde Crash tiene que ir cumpliendo misiones que le encargan los personajes para obtener power ups que le permitan seguir avanzando en la historia. De nuevo, no tuvo demasiado éxito.

Crash Bandicoot fue pasando por las manos **de casi una docena de estudios y empresas**, y ninguna de las secuelas de su obra logró dar con la clave del éxito que le ganó la fama en su día. Tras varios años en silencio, Crash reaparecería como uno de los personajes jugables en *Skylanders*, siendo poco más que **una estrella invitada.**

Finalmente, Sony nos sorprendía en su conferencia del E3 del pasado año con el anuncio de la **remasterización de la trilogía original** a cargo de Vicarious Visions, y que más tarde se revelaría como *Crash Bandicoot N. Sane Trilogy*.

Los que crecimos con Crash, hemos vista reavivada la esperanza de que tal vez esta reaparición anime a Naughty Dog a intentar recuperar el personaje que les hizo grandes, y que puedan traer de vuelta la magia de antaño al presente.



No les faltó empeño

A pesar de su falta de éxito, los últimos estudios en tomar las riendas de la serie probaron alternativas jugables y diferentes ideas, que por desgracia nunca terminaron de cuajar del todo.



LA CIUDAD DE LAS

estrellas

Luces, cámara, acción. Los Ángeles se viste de gala, como cada año, para recibir a la industria del videojuego. Ilusiones y esperanzas bajo un mismo cielo

POR ALEJANDRO CASTILLO

Desde los inicios de la pasada generación, la industria del videojuego ha calado más hondo si cabe en la gran masa de jugadores. Aquellos menos ávidos a los mandos descubrían su apetito por descubrir nuevas y flagrantes aventuras, a cada cual más dispar. Esa comunión que poco a poco iba cuajando, desembocaba en un aprendizaje que trascendía la plataforma de juego. Conocer las bases históricas y la puesta al día de la actualidad era más frecuentes si cabe. Pese a todo, algunos aspectos de la industria permanecían todavía en las sombras, esperando a ser encontrados…

Entre ellos destaca la visualización de los eventos más punteros del sector: Gamescom, Tokyo Game Show o la feria que tratamos en estas líneas: la **Electronic Entertainment Expo**, más conocida como **E3**. A principios del presente siglo, la convención no era más que una reunión nicho para ojos españoles, pero popular en Estados Unidos donde las compañías mostraban a la prensa especializada qué es lo que estaba por venir. Con el paso de los años su celebridad fue exponencial hasta el punto de retransmitir por Internet varias de las grandes presentaciones. Como es normal, la ausencia de la parafernalia de aquellos maravillosos 2000 quedaría atrás para pasar a la pomposidad de un acto con fines publicitarios.

Y es que en eso se resume el E3: **publicidad**. Las grandes marcas supieron aprovechar el filón en el que se estaba convirtiendo para apostar por una imagen que marcaría el rumbo del año natural. Pero, dejando a un lado los verdaderos motivos, **desde la perspectiva del espectador cada mes de junio es una época de ilusión, esperanza y sobre todo de expectación**. Anuncios, nuevas plataformas, vueltas de clásicas franquicias, nuevas propuestas… una vez al año toca madrugar con aquellas conferencias en horas intempestivas. En nuestro país no adquirió la relevancia suficiente hasta que las redes sociales se asentaron en Internet, unido a las antecesoras de PlayStation 4 y Xbox One.

Nuestro círculo más cercano —seguro que tú, lector, te sentirás identificado— no terminaba de comprender qué hacíamos delante una imagen que se bloqueaba cada dos por tres ante la avalancha de espectadores —maldito ADSL…—, ni tampoco qué hacíamos hasta altas horas de la madrugada delante del ordenador. *«¿Para qué te quedas despierto si mañana puedes verlo todo?»* Este era —y sigue siendo— uno de los consejos que recibía mientras permanecía pegado al asiento, contando las horas para que comenzara la fiesta del videojuego. **Las sensaciones que se viven mientras ves al unísono que el resto del mundo las sorpresas que nos aguardan no tiene precio**; no hay nada mejor que contemplar el espectáculo aguerrido de las provisiones comestibles seleccionadas para la ocasión.



Centro neurológico del videojuego

Durante unos días del mes de junio, el Centro de Convenciones de Los Ángeles se convierte en el epicentro de la industria

> CADA MES DE JUNIO ES UNA ÉPOCA DE ILUSIÓN, ESPERANZA Y SOBRE TODO DE EXPECTACIÓN

En mis inicios como parte de la audiencia desde la lejanía allá por el 2007 eran solitarios, no compartía con ningún compañero las vivencias del directo. Tampoco es que mucha gente se prestara a ello, máxime cuando el entorno no era afín con el medio, pero más allá de las escasas opciones de intercambio también veía que, en parte, era una molestia. Estar tú solo era una experiencia realmente buena, y quizá con alguien a tu lado terminaría distrayéndote de lo que realidad importa. **Con los años y tras experimentar ambos casos he de confesar que no hay nada mejor que rodearte de apasionados del espectáculo.**

Por tan solo el intercambio de sensaciones y las diferentes bromas sobre el presentador de turno, llegué a la conclusión de que, sí, la verdadera experiencia radica en compartir asiento con tus amigos. **Como todo en esta vida** —o casi todo, según a quién preguntemos— **estar acompañado de quienes de verdad te importa es la verdadera salud**. Ya sea de tu clase, conocidos de una comunidad en Internet o un familiar apasionado del videojuego, vivir junto a ellos ese pequeño rato del día termina trascendiendo más allá en el tiempo. Al final del camino, el videojuego termina siendo una excusa, un vehículo para reunirte con tus allegados.

La creciente popularidad fue motivo para que algunas compañías apostaran por introducir nuevos elementos que hasta el momento pocas veces tuvimos el placer de observar. **Muchos recordaréis la excelente orquesta sinfónica que acompañó a Nintendo durante su presentación en el 2011**; movimiento similar el pasado año de la mano de Sony, erizándonos la piel con la pieza de la última obra de *God of War*. Por su parte, Microsoft —durante la época más convulsa de Kinect— invitó a varios artistas durante la gala, cosa que chocó al público más asiduo. Pese a los intentos por convertir a la feria en un marco temporal que trascienda en el resto de industrias, no hay que olvidar las raíces, el principal motivo por el que todos los años tú y yo lo presenciamos.

Videojuegos, videojuegos y por último, videojuegos. La prensa quiere, los usuarios quieren, todos queremos que el centro, el principal y único atractivo sean ellos. Esto es algo que se ha ido perdiendo en los últimos años y que afortunadamente, por las reiteradas

POR ALEJANDRO CASTILLO



negativas del público, se está volviendo a retomar. **Volviendo a nombrar a Sony, fueron ellos quienes hace escasos doce meses realizaron una exhibición clásica,** sin kilométricos guiones. Vídeos, uno tras otro sin excesiva guía sobre el terreno. Quien está en casa disfrutó, y el profesional allí presente agradeció la ligereza.

Todos hemos soñado alguna vez con presenciar un E3 en primera persona; desde aquí parece que todo es directo: un lugar, diferentes charlas y de vuelta al hotel. Nada más lejos de la realidad, y es que cubrir tamaña exposición requiere mucho tránsito por la ciudad y una increíble e inmensa paciencia. **Los profesionales que se encargan de ello han cambiado de opinión una vez han vuelto de Los Ángeles**. Las largas colas para estar diez minutos a los mandos de un determinado título se mezclan con el duro cambio horario —nueve horas de diferencia—, todas las citas orquestadas por las compañías de turno y el sinfín de localizaciones más allá de la convención original.

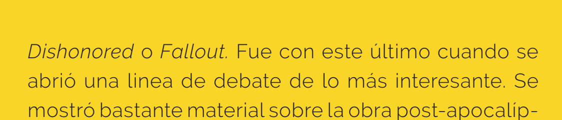
Ponentes que dejan huella

—

Nintendo fue una de las habituales en el E3 hasta hace escasos años. Reggie-Fils Aime solía ser el anfitrión durante las presentaciones de la compañía

Cuando tu evento favorito está a tu alcance y conoces la realidad tras ella… pierde esa magia que permanecía a su alrededor. **Ocurre como con casi todo lo que idolatras** una vez tienes una visión de mayor alcance, pero en términos generales es una experiencia que se ha de vivir. Precisamente ha sido este año cuando por primera vez se atienda al público de a pie, dando mayores oportunidad a aquellos que no están inmersos de manera profesional. Quizá sea por la pérdida de protagonismo de su evento principal el motivo por el que abre las puertas a la gran masa.

Recordemos que hasta escasos años compañías como Electronic Arts o Nintendo participaban de una manera más activa en este conglomerado, pero los cambios en sus políticas han terminado por establecer una nueva dirección. Los primeros realizan su propia exposición unos días antes del comienzo de la feria, mientras que los últimos siguen unidos con sus famosos Treehouse, aunque **se echa en falta la época de antaño cuando Miyamoto y el resto de su séquito realizaban sus quehaceres en pleno escenario.** Nuevos tiempos, nuevos reglas, pero de alguna forma u otra la semana grande del videojuego permanece intacta en sensaciones.



“ EL VIDEOJUEGO TERMINA SIENDO UNA EXCUSA, UN VEHÍCULO PARA REUNIRTE CON TUS ALLEGADOS

Otras compañías **como Bethesda dieron el salto a la primera línea**, y hasta el momento no les ha ido nada mal. En los pocos años que llevan realizando su propia función hemos visto cumplidos varios de los deseos de sus seguidores, como la vuelta de *Doom*, *Dishonored* o *Fallout*. Fue con este último cuando se abrió una linea de debate de lo más interesante. Se mostró bastante material sobre la obra post-apocalíptica a tan solo cinco meses de su lanzamiento; acostumbrados a los pequeños tráilers con más promesas que hechos, el movimiento de los afincados en Meryland no les sentó nada mal, y quizá esa sea su *modus operandi* para las próximas fechas. **¿Quién será el próximo? Todo parece indicar a la vuelta de *Wolfenstein*.**

Otras, como Ubisoft, siguen realizan su pequeño repertorio entre propuestas frescas y secuelas de marcas ya establecidas. Este año su guión se compone de tres grandes nombres: *The Crew 2*, *Far Cry 5* y la vuelta de *Assassin's Creed*. La maquinaria dentro de sus estudios no terminaría ahí, y es que siempre se suelen guardar alguna de otra sorpresa para el

Los Ángeles iluminará el cielo con las estrellas de tan encantadora noche

público. ¿Un nuevo plataformas con *Rayman* de protagonista? Quién sabe, **pero consolas como Nintendo Switch lo agradecerían**. Microsoft, por su parte, **es toda una incógnita**. La sequía de esta primera mitad de año debería estar acompañada de unos buenos meses finales, pero por el momento parece que Scorpio guiará el camino en este 2017.

Por último, y para acabar con el cuarteto de grandes dentro del evento principal, Sony tiene mucho que decir, herencia de lo mostrado en su anterior presentación. Títulos como *Days Gone* tienen la mirada fija en estos seis meses restantes, **amén del retorno de Kratos** pese a que permanece mucho más en el aire. También será momento de conocer en mayor profundidad la visión de *Spider-Man* por parte de Insomniac Games, siendo uno de los títulos de mayor peso en los meses venideros. Tampoco hay que desmerecer el trabajo de la empresa a la hora de proponer nuevas ideas, ya sea en forma de apoyo a estudios de la escena independiente como de los que están en su propiedad. Cómo no, **la sombra de *The Last of Us: Part II* se encuentra omnipresente en el ambiente**, pero todo parece indicar que todavía es pronto para mostrar material jugable. Recordemos que su presentación en la pasada PlayStation Experience fue muy temprana, en boca de Neil Druckmann.

Todo está preparado para que dé comienzo. Los Ángeles iluminará el cielo con las estrellas de tan encantadora noche. ¿Brillarán para nosotros? Ese es el deseo de todos los ponentes, **veremos qué sucede una vez los focos iluminen el teatro de los sueños**.



La feria desde dentro

—

Un E3 es realmente impactante desde casa, pero una vez allí la percepción cambia. Colas, prisas, multitud de sucesos en cuestión de horas y el cambio horario terminan por agotar a los profesionales del

LO QUE EL TIEMPO

se llevó

La PC Engine. La videoconsola que se adelantó a SEGA y que hizo enmudecer a Nintendo. Aún así, cayó en el olvido de los videojugadores de Occidente

POR ÁNGELA MONTAÑEZ

UNA CONSOLA ENTERRADA

El tiempo se deshizo de ella injustamente

1990. Comienza una nueva década. Otra generación se abre paso entre sus predecesoras con su propia música, su propia moda y su propia forma de pensar. Es la década de los rebeldes, de los cool. Es el momento de dejar atrás los pixeles de los salones recreativos y de utilizar las primeras consolas de sobremesa de pisapapeles. Es la hora de que la Super Nintendo entre por la puerta grande dispuesta a hacer palidecer a su rival, la Megadrive, en su propio terreno: los 16 *bits*. **Comienza así la primera guerra de videoconsolas propiamente dicha de la historia**, una batalla que hace que las disputas entre *sonyers* y *xboxers* parezcan un juego de niños. Una contienda en la que la pionera se enfrentaba a la reina de los hogares. Y de fondo, en la sombra, el sistema que realmente trajo los 16 *bits* a nuestros televisores de tubo observaba este altercado en el que ni siquiera le salpicaba la sangre. Porque la PC Engine, aún con sus innovaciones y su catálogo, pasó sin pena ni gloria y llegó a convertirse en una joya oculta sólo cuando desapareció definitivamente en 2004.

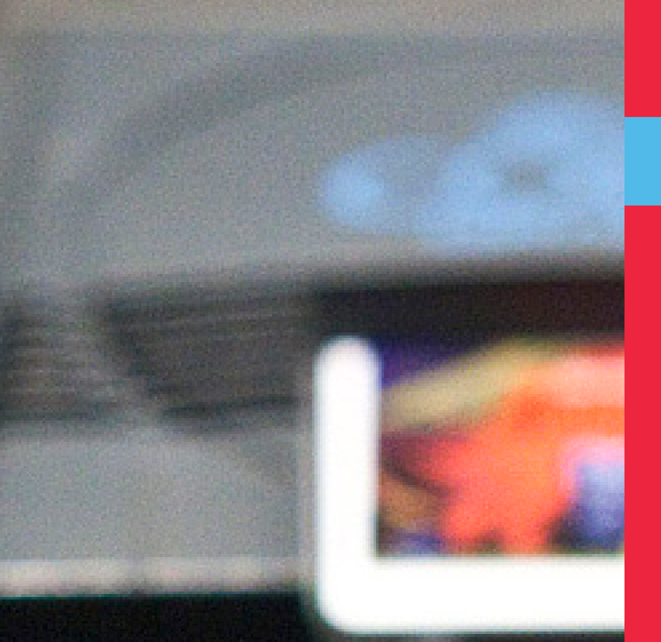
> “
> LA PC ENGINE NOS OFRECÍA TODO UN MUNDO NUEVO Y NOS REGALABA 482 COLORES EN PANTALLA DE UNA PALETA DE 512

Puede que la Megadrive fuese la primera en llegar a Occidente con apenas un par de semanas de diferente, pero en Japón la historia era diferente. **Y es que la PC Engine, comercializada como Turbografx en nuestras tierras, vio la luz en octubre de 1987.** Los videojuegos no tenian el alcance que tienen ahora a pesar de que gozaban de un éxito envidiable, por lo que se consideraba más un movimiento social que una nueva forma de entretenimiento. Dignos de *nerds*, de parias y apartados. Pero fueron muchos los que vieron el potencial en esta nueva forma de entretenimiento y, sabiendo que su auge era inminente, decidieron apostar por los videojuegos y llevarlos a un nuevo nivel. Es así como NEC, una compañía nipona que presume de haber lanzado el primer ordenador portátil de Japón, se alió con Hudson Soft. para dar un golpe de autoridad en la mesa con su flagrante PC Engine, que dejaba a la archiconocida NES de Nintendo a la altura del betún. La PC Engine era modesta y discreta, y su diseño reducido era admirable teniendo en cuenta las dimensiones de sus rivales. De he-



Versiones

La atractiva versión reducida y minimalista de la PC Engine se convirtió en un mastodonte apagado para su exportación a Occidente, lo que hizo que perdiera parte de su gran encanto.



POR ÁNGELA MONTAÑEZ

El sistema se quemó por no querer volar cerca del sol

cho, el tamaño de la consola era similar al de los cartuchos de la NES. **Y si bien contaba con un chip de 8 *bits* de gran rendimiento, dentro de este pequeño sistema se encontraba un chip gráfico de 16 *bits*, algo que en 1987 era el culmen de la tecnología en lo que a videojuegos se refiere**. Los colores y las animaciones de los sprites que se veían en la PC Engine nunca habían sido vistos en ninguna otra videoconsola, y no existía aparato que pudiera igualar a la benjamina de NEC y Hudson Soft., ni siquiera un ordenador doméstico. En una época donde consolas como la NES o la Master System II sudaban sangre para mostrar el *sprite* más sencillo del mundo, la PC Engine nos ofrecía todo un mundo nuevo, fluido y casi realista, y nos regalaba 482 colores en pantalla de una paleta de 512. Esta diferente podía equivaler a la que existe entre un smartphone al uso y un Nokia 3310 con su pantalla verde y su Snake cuadriculada. **La PC Engine llevaba a nuestros hogares la experiencia *arcade* de la forma más fiel que los aficionados a los salones recreativos podían soñar**. ¿Qué podía salir mal?



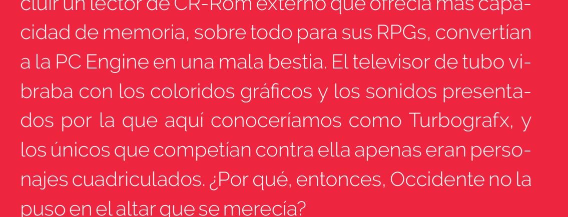


Nada, aparentemente. Con esta abismal presentación, huelga decir que los hogares de Japón fueron inundados con estas videoconsolas. **Tanto fue así que Nintendo, reyes de los videojuegos por excelencia, tuvieron que prestar mucha atención a NEC y a Hudson Soft., pues esta fusión amenazaba con arrebatarle el trono de forma inminente**. Y no era para menos: los títulos de la PC Engine se presentaban en forma de HuCard, con un tamaño y grosor similares a los de una tarjeta crédito, pero albergaban toda una odisea de gráficos, inimaginable para un niño de finales de los ochenta. Todo ello, unido a un sinfín de periféricos entre los que se llegó a incluir un lector de CR-Rom externo que ofrecia más capacidad de memoria, sobre todo para sus RPGs, convertian a la PC Engine en una mala bestia. El televisor de tubo vibraba con los coloridos gráficos y los sonidos presentados por la que aquí conoceríamos como Turbografx, y los únicos que competian contra ella apenas eran personajes cuadriculados. ¿Por qué, entonces, Occidente no la puso en el altar que se merecía?

Otros formatos

—

La PC Engine no sólo gozaba de las HuCards, sino que también se convirtió en la primera videoconsola que utilizó videojuegos en versión CD-Rom

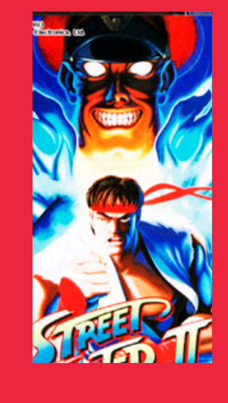


La respuesta es sencilla. **Si bien es estupendo ser el primero en hacer algo, tiene la desventaja de que uno no sabe cómo avanzar porque no tiene ningún ejemplo a seguir.** Todo es cuestión de arriesgar. Y la PC Engine arriesgó demasiado. Deseosos de gozar en Occidente del éxito que tuvieron en Japón, NEC y Hudson Soft. cambiaron el diseño de su retoño para que se asemejara más a la NES de turno, dejando atrás su minimalista y modesta apariencia para convertirse en otro pisapapeles más. Junto al cambio de nombre por el de TurboGrafx, pareciera que estaban vendiendo un producto totalmente diferente. Y, por desgracia, ya desfasado. **Y es que el hecho de que la PC Engine aterrizase en nuestras costas poco después de la Megadrive hizo que el impacto no fuese tan grande.** Porque la Megadrive ya nos estaba mostrando lo que no habíamos visto, y mejor. Porque contaba con un chip real de 16 *bits*, no como el chip de 8 *bits* de la PC Engine. La agresiva campaña de marketing de SEGA y la monstruosa capacidad de su nueva consola eclipsaron los méritos de la PC Engine, desconocidos en este lado del charco. Y la llegada posterior de la Super Nintendo fue el acabose para el sistema de NEC y Hudson Soft., pues en la guerra de consolas podíamos gozar de grandes franquicias que la PC Engine no podía ofrecer de la misma manera, además de no poder presumir de ningún título propio que pudiese competir contra las mascotas que ya conocíamos. **Porque Bonk lo intentó con todas sus ganas, pero Sonic y Mario eran titanes demasiado grandes incluso para su cabezón.** A todo esto hay que sumarle la cantidad de periféricos y expansiones que acompañaron a la PC Engine, convirtiéndola en un sistema laberintico. La misma consola tenía diferentes nombres y diferentes formas de jugar a lo mismo, y esto llegó a confundir tanto a los jugadores que prefirieron, con razón, quedarse con los sistemas de SEGA y Nintendo debido a su directa simpleza. **Calidad sobre cantidad, ya se sabe.**

Una lástima lo acontecido con la PC Engine, pues su catálogo de juegos era de lo más variopinto y la calidad técnica del mismo no tenía nada que envidiar a la de sus rivales a pesar de ser un sistema de 8 *bits* con un chip gráfico de 16 *bits*. **Las versiones de sobremesa de algunos títulos de *arcade* permitían disfrutar de la experiencia del salón recreativo en tu propio salón sin apenas diferencia**. El pequeño Bonk era la joya de la corona de este sistema, autoproclamándose mascota del mismo, pero también son dignos de mención juegos como *Neutopia* y *Neutopia II*, que si bien eran un calco directo de *The Legend of Zelda*, es impresionante pensar que dichos títulos fuesen desarrollados en 1989 y 1991, respectivamente. Los *shoot'em ups* abundaban en la librería de la PC Engine, pero eso no restaba espacio a magníficas conversiones como las de *Street Fighter II: Champion's Edition* o *Bomberman '94*, el mejor juego de la franquicia que ha podido saborear una servidora en su versión de PC Engine. Y es que afortunadamente, la consola de NEC y Hudson Soft. sobrevive a base de diversos emuladores que han sabido recuperar la magia que emanaba este innovador sistema de 8 bits que se quedó, desgraciadamente, a las puertas de la gloria. Estos emuladores, que aparecieron después de la muerte la PC Engine ayudaban a mantener vivo su espíritu y a que las siguientes generaciones sigan disfrutando de las innumerables joyas ocultas que encontramos en su catálogo.

Al igual que su mascota, la PC Engine era pequeñita, pero matona. Y es una auténtica pena que no supiese salir de Japón a tiempo y brillar como se merecía, porque bien podría haberse convertido en una de las videoconsolas más legendarias de la historia de esta fantástica industria. Pero, en fin, al menos nos queda su historia, su legado y, por supuesto, sus títulos. **Obligados para todos aquellos que se consideren amantes de los videojuegos en toda su gloria.**

Si bien es estupendo ser el primero en hacer algo, tiene la desventaja de que no tiene ningún ejemplo que seguir



Street Fighter

—

La PC Engine también contaba con videojuegos reconocidos que lucían de forma brillante gracias a su capacidad técnica, a pesar de ser un sistema de 8 bits. Muchos consideran su *Street Fighter II: Champion's Edition* como la mejor conversión del título



HIJOS DE LA

nostalgia

Todo tiempo pasado fue mejor. Bajo esa premisa nacen los sucesores espirituales, obras inspiradas en clásicos como *Banjo-Kazooie* o *Mega Man*. Son fruto de la morriña.

POR ISRAEL MALLÉN

Somos hijos de la nostalgia**. Apreciamos las ideas innovadoras, pero no hay nada como el recuerdo de un pasado mejor. Sucede en política, pues por algo triunfan los discursos extremistas que venden un retorno al ayer. También con la cultura y, en especial, con los videojuegos. La *secuelitis* y la fiebre por los *remakes*, *reboots*, remasterizaciones y la madre que los pixeló constituyen formas sencillas de **obtener ingresos apelando a lo conocido**.

Lo mismo ocurre con los llamados **sucesores espirituales**, herederos en esencia de franquicias que, por unos u otros motivos, acumulan polvo en un rincón de la memoria colectiva. En consecuencia, los desarrolladores indie pretenden resucitar a clásicos básicos como *Castlevania*, *Banjo-Kazooie* o *Mega Man*. Sin embargo, **el *copyright* impone trabas legales** que impiden crear obras con el mismo título, *skins* o características ya registradas. Por eso nacen sucesores espirituales como *Bloodstained: Ritual of the Night*, *Yooka-Laylee* o *Mighty No. 9*.

Respeto

—

Yooka-Laylee respeta el legado de sus predecesores. Recuerda a *Banjo-Kazooie*, pero tiene personalidad propia

¿Qué son los sucesores espirituales?

Es un término que se utiliza demasiado a la ligera, aplicado a todo título que guarda un parecido, por nimio que sea, con uno anterior. Aproximémonos al concepto. Aunque no existe definición asentada, se entiende por sucesor espiritual aquella obra que contiene elementos basados en una anterior y que **deriva en una experiencia similar al producto en el que se inspira,** que ha sido abandonado o derivado en uno radicalmente dispar a la idea original. Asimismo, para evitar conflictos legales, los autores del sucesor espiritual en cuestión crean una IP completamente nueva, aunque **reminiscente de la inicial.**

En resumen, los sucesores espirituales son **una forma de rescatar sagas descontinuadas por sus estudios.** Sin ellos, es probable que el jugador novel jamás disfrute de esenciales como *Mega Man*. Por lo tanto, su misión es impedir que videojuegos imprescindibles tornen en *abandonaware*. Así, asumen **un papel positivo para con la industria y su público** al mismo tiempo que esquivan los obstáculos legales.

> “ PARA EVITAR CONFLICTOS LEGALES, LOS AUTORES CREAN UNA IP COMPLETAMENTE NUEVA, AUNQUE REMINISCENTE DE LA INICIAL

La función de evitar que un producto descatalogado o que ha derivado en algo distinto desaparezca es, quizá, la clave fundamental para diferenciar a los sucesores espirituales de juegos que comparten género o temática con otros anteriores. **Sin ese matiz, Sonic sería el sucesor espiritual de Mario**. Apareció en 1991, seis años después que el fontanero de Nintendo, apostando por las plataformas en *scroll* lateral hacia la derecha. Para completar ambos títulos, el jugador deberá superar una sucesión de niveles temáticos con enemigos y, cada cierto tiempo, jefes finales. Pero no, Sonic no es el sucesor espiritual de Mario en tanto que el carismático personaje de Nintendo **sigue generando juegos de éxito** y se antoja imposible que la franquicia desaparezca.

Pero, **¿por qué surge esta clase de títulos?** Además de para homenajear y/o resucitar indirectamente sagas antaño famosas, nacen porque **la nostalgia es un negocio**. No hace falta incluir demasiadas novedades en el producto final para que venda bien. Desarrollar juegos como *Yooka-Laylee* es fácil y funciona. En lo económico, la mitad de la publicidad se hace sola gracias a la coletilla de ser el sucesor espiritual de, en este caso, *Banjo-Kazooie*. Generan *hype* por lo que fueron sus predecesores, ergo los beneficios no se hacen de rogar. **El concepto de juego está claro porque no inventan nada, es un producto ya validado**. La producción de Playtonic Games consiguió más de dos millones de dólares en su campaña en Kickstarter, *Mighty No. 9* casi dobló esa cifra y *Bloodstained* batió la barrera de los cinco millones de dólares.

El origen de los herederos

Esta dinámica ya existía en los albores del medio. Tras el éxito de las recreativas y la llegada de las consolas de sobremesa a los hogares, las compañías crearon videojuegos a tutiplén para colarlos en las casas de todo el mundo. Una saturación de títulos insoportable, que derivó en la archiconocida crisis de 1983. **El arte interactivo estuvo a un paso de la desaparición**. A los pocos años, empezaron a definirse criterios y géneros que se materializaron en obras maestras como *Super Mario Bros.*, que sentó cátedra plataformera. Y en base a ella surgieron calcos para aprovechar su triunfo y ganar dinero fácil.

De este modo, **es una lógica que todavía se extiende a toda la industria**. No obstante, la comodidad actual pasa por estrenar secuelas más que por el plagio descarado. Aumentar la lista de *Call of Duty* o *Assassin's Creed* existentes es mucho más rentable que innovar. Una secuela con el número correspondiente al final del título, con unos cuantos DLCs y, si corresponde, gráficos mejorados, conlleva más ingresos que una nueva IP. Las licencias populares ya cuentan con un público tan fiel como masivo y **el sistema industrial no tolera el riesgo que implica apostar por algo nuevo.**

Por eso cada vez hay menos exclusivos en consolas y más multiplataformas genéricos. Por lo mismo que *Metroid*, *Mega Man* o *Harvest Moon* ya no tienen el apoyo de sus estudios. **La novedad radical rara vez vende mejor que la seguridad de lo conocido**. Ante esa falta de cariño por los clásicos y creatividad lúdo-

POR ISRAEL MALLÉN



Mighty Nº9, el juego que no supo estar a la altura

Recuperando lo que se olvidó

La clave de los sucesores espirituales es su labor de rescate para con obras prácticamente olvidadas

ficcional, los desarrolladores independientes se erigen como alternativa.

No obstante, las famosas notificaciones por incumplimiento de la DMCA (*Digital Millennium Copyright Act)* y otro sinfín de impedimentos de corte legislativo limitan sus opciones. **Nintendo ya tumbó proyectos como *Another Metroid 2 Remake* (AM2R) o *Pokémon Uranium*,** *fangames* con éxito entre los aficionados de ambas sagas pero que incumplían las leyes de propiedad intelectual. Al no poder continuar las sagas que admiran, los indie devs optan por ofrecer un producto similar pero con los cambios suficientes para sobrevivir.

Un legado ejemplar

El paradigma ideal es *Stardew Valley*. Eric Barone, su autor, usó como base uno de los títulos de *Harvest Moon* para aprender a desarrollar videojuegos. Con los años, retocó y pulió su proyecto con mimo. El resultado fue una obra que poco tenía que ver con la saga *Harvest Moon* más allá de imitar su ambientación granjera. Tras un año a la venta, *Stardew Valley* **ya ha vendido más de dos millones de copias**, según SteamSpy.

Pero no siempre sale bien. **Que se lo digan a los mecenas de *Mighty No. 9* en Kickstarter**, donde el fallido sucesor espiritual de *Mega Man* ingresó cerca de cuatro millones de dólares. El fruto por confiar en el juego de Keiji Inafune, padre del héroe de Capcom, resultó estar podrido. Una obra tosca y tediosa, que, aunque recuerda a *Mega Man*, no deja de ser una cutrez **capaz de destrozar una Wii U**. No, esto último no es broma. Varios propietarios del *tabletomando* de Nintendo reportaron que este robot azul de saldo aniquiló sus consolas.

El ejemplo más reciente y también el que mejor refleja qué es un sucesor espiritual es *Yooka-Laylee*. De sus siete desarrolladores, **seis trabajaron durante toda su vida profesional en Rare,** el estudio que brindó éxitos de renombre a Nintendo 64, como *Banjo-Kazooie*. Precisamente en esa creación se basa *Yooka-Laylee*. El Proyecto Ukelele **cumplió con lo que prometió:** un plataformas en tres dimensiones como los que abundaban en la década de los 90. Aunque su propuesta se antoje escasa para críticos como Jim Sterling, lo cierto es que ***Yooka-Laylee* bien podría haberse lanzado en Nintendo 64**.

Recolección de objetos, uso de habilidades para progresar, libertad de movimiento por los mundos, salto de plataformas para conseguir ítems y un dúo de animales carismáticos. No inventa la rueda, pero tampoco lo pretende. Ofrece lo que promete: una experiencia **reminiscente de aquellas tardes noven-**

teras, con tazos y pilas de Game Boy semiagotadas por el suelo.

Ya no somos niños

Si los creadores cumplen con lo prometido, el problema radica en las expectativas de los usuarios. La mayoría se deja seducir **por el embriagador perfume de la nostalgia**, con aroma a infancia y a diversión añeja. Esperan sentir lo mismo con *Yooka-Laylee* o cualquiera de los ejemplos citados que con *Banjo-Kazooie* y compañía, pero el problema **no radica tanto en los títulos como en el propio jugador**. Aceptémoslo, hemos crecido. Es imposible que una obra, por bien que imite a la que tanto idolatramos en nuestra juventud, nos provoque las mismas sensaciones que cuando éramos niños. **No somos las mismas personas ni tenemos los mismos gustos.**

Es más, **rejugar uno de los clásicos de nuestra infancia no siempre derivará en partidas gratas**. Los estándares de calidad son otros y la exigencia para con los videojuegos también. Nuestra memoria perdona los fallos notorios que sí perjudicarían la experiencia si regresamos a títulos de épocas pasadas.

A mí mismo me ocurre con *Pokémon*, mi saga predilecta. **Volver a la Kanto de 8 bits no es tan sencillo y agradable** como disfrutar de los gráficos de *Pokémon Sol* y *Luna*. Las ediciones primigenias pecan de **fallos inadmisibles hoy en día**, como un sistema de golpes críticos basados en la velocidad del pokémon que ataque, una mochila raquítica en la que apenas caben objetos o una relación entre los tipos para nada equilibrada. Pero mi yo pueril no se percataba porque **lo único que tenía en mente entonces era convertirme en un Maestro Pokémon.**

No estoy en contra de los videojuegos que se autodefinen como sucesores espirituales. **Constituyen una oportunidad para acercar a los jugadores principiantes a los clásicos** mediante una experiencia similar pero adaptada a los cánones actuales. De esta forma, parte del público joven puede interesarse por las obras en las que se inspiran dichos sucesores espirituales. Por lo tanto, enriquecerán su bagaje y valorarán la evolución del medio. Como en el cine, **nutrirse de los clásicos es vital, tanto para la crítica como para el público**.

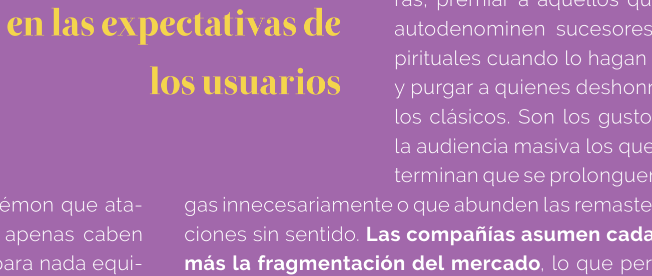
Por eso mismo, por el valor de las obras sobre las que se cimenta el medio, es clave que quienes las imiten estén a la altura. **Aprovechar el *hype* y la nostalgia es legítimo**, pero lo principal es ofrecer un producto de calidad, que construya a partir del videojuego original para desarrollar su propia identidad. **Pienso en *Undertale***. El *indie* de Toby Fox toma rasgos de *Earthbound*, como los gráficos o el humor. Sin embargo, no se limita a la mera imitación y presenta unos personajes entrañables, perfectamente construidos y con trasfondo. **Es un juego sorprendente**, que recurre a la premisa de *Mother* para atrapar con una fórmula única.

Por el contrario, abusar de la confianza de los aficionados a una saga otrora popular puede provocar el efecto opuesto. Si se suceden las decepciones, los principales afectados serán los juegos primigenios en tanto que **lo negativo del heredero puede asociarse al precursor**.



Responsabilidad de todos

Banjo-Kazooie, *Mega Man*, *Castlevania*... **Todos ellos son legendarios por lo que crearon.** Su inventiva y buen hacer marcaron un antes y un después en el medio. Con el fin de progresar, el objetivo de la industria debe ser **crear nuevos iconos**. *Stranger Things* en vez de *E.T., el extraterrestre*; *Dark Souls* en lugar de *The Legend of Zelda*.



Si los creadores cumplen con lo prometido, el problema radica en las expectativas de los usuarios

La solución, como casi siempre, **depende del público.** Apostar por las ideas innovadoras, premiar a aquellos que se autodenominen sucesores espirituales cuando lo hagan bien y purgar a quienes deshonren a los clásicos. Son los gustos de la audiencia masiva los que determinan que se prolonguen sagas innecesariamente o que abunden las remasterizaciones sin sentido. **Las compañías asumen cada vez más la fragmentación del mercado**, lo que permite que lleguen más juegos atrevidos, antes relegados a un nicho muy específico. Por ende, el apoyo a las propuestas de interés permitirá que la industria avance sin que la nostalgia la engulla. **No debemos vivir en el pasado.**





Error

Mighty No. 9 no hace justicia a *Mega Man*. El nuevo robot de Keiji Inafune es una copia infame y sin identidad.



EL ARTE DE LOS metroidvania

Una sencilla comparación entre cuatro metroidvanias muy distintos, pero con ciertas similitudes. Descubrir qué es lo que hace grande a un metroidvania no es tarea fácil.

POR JON ANDONI ORTIZ

INDIES CONTRA NO TAN INDIES

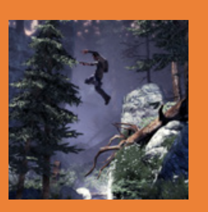
Acción, plataformas, backtracking... todo cabe en este género

¿Qué es lo que hace grande a un *metroidvania*? Una pregunta de difícil respuesta, porque es un género que puede adoptar muchas formas. ¿Tiene que ser obligatoriamente en dos dimensiones? ¿Debe tener *backtracking* o combate? Todas estas dudas aparecen en la mente del típico desarrollador al comenzar a hacer su juego. **En este texto voy a explorar dos títulos indies, *Shantae and the Pirate's Curse* y *Odallus: The Dark Call*, compararlos entre ellos y con otros dos que no lo son tanto, el remake de *Strider* y *Shadow Complex*.** No hay ningún objetivo más allá de observar ciertos patrones y diferencias entre un juego y otro. Pero sobre todo me gustaría reflexionar sobre estos cuatro grandes títulos, los cuales tenéis que jugar —sí, a los cuatro— en algún momento de vuestras vidas.

Strider* y *Shadow Complex* han sido sendas sorpresas para mí**. Ninguno de los dos tenía una ambientación que me atrajese —comparten estampas militares, aunque el primero al menos se ambienta en un futuro lejano— y parecían, a primera vista, demasiado poco profundos. Poco tardé en darme cuenta de lo equivocado que estaba. Aunque sus bases jugables son muy distintas, ambos tienen una gran cantidad de combates y cuentan con un buen número de jefes finales. **La principal diferencia jugable entre uno y otro es el alcance del combate: *Strider* es cuerpo a cuerpo, con énfasis en la variedad de ataques, y *Shadow Complex* confía en el poder de las armas de fuego** para la acción —aunque también hay momentos de combate cercano—. Lo que saco en claro es que **el estilo de combate no influye en la calidad de un buen *metroidvania; es más, explorar nuevos tipos de enfrentamientos podría llevar al género a tocar nuevos horizontes

> “
> EL ESTILO DE COMBATE NO INFLUYE EN LA CALIDAD DE UN BUEN *METROIDVANIA*

Ambos dan también importancia al *backtracking*, aunque en *Shadow Complex* **hay más habilidades desbloqueables para conseguir nuevas zonas** que en *Strider.* También influye que en el primero todo el juego se desarrolla en un solo complejo —como bien indica su nombre—y el segundo viaja por diferentes zonas de una ciudad. Esto obliga al juego de Epic



La grandeza de los *metroidvania*

Si hay algún género que permita una variedad enorme entre los títulos que la pueblan, ese será sin duda los metroidvania. Esta diversidad es la que dota a estos títulos de la merecida popularidad de la que hacen gala

EL COMBATE ESA ES LA CUESTIÓN

Es importante, pero no necesario

Odallus, Shantae, Shadow Complex* y *Strider

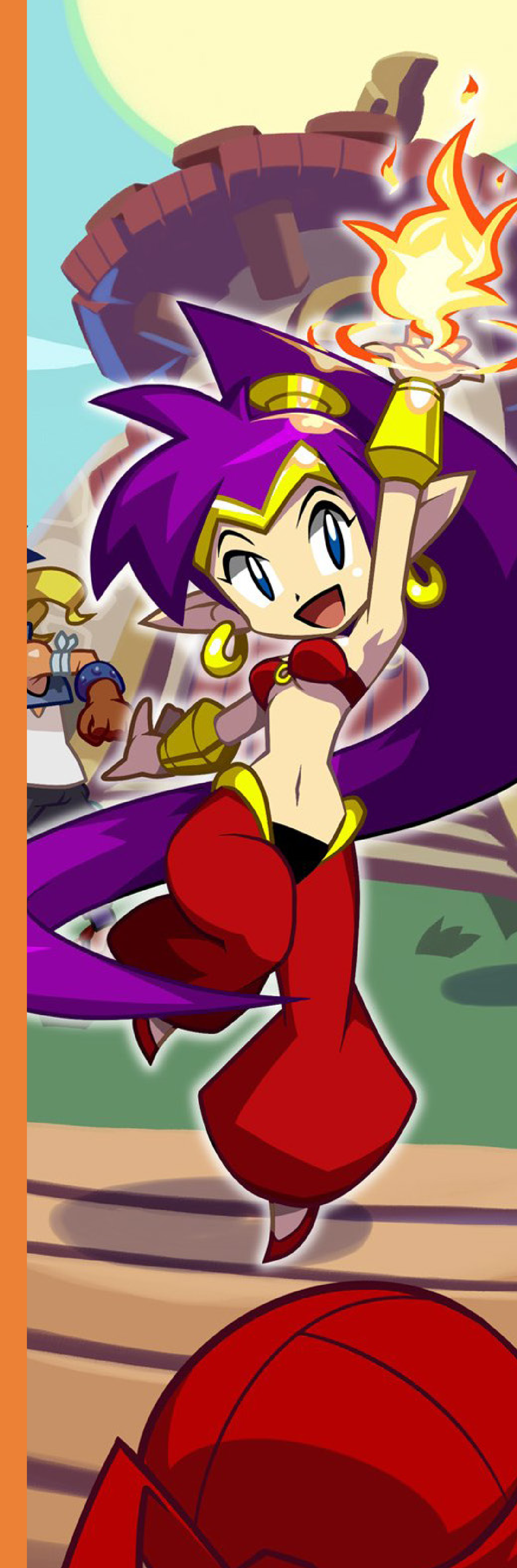
—

Estos cuatro son sin duda títulos de muy diferente corte, pero cuentan con más similitudes de las que se puedan observar a primera vista. Para verlo es mejor que los juguéis cuanto antes, mis palabras solo sirven como aperitivo

Games a ser más inventivo en lo que al *backtracking* se refiere. *Strider* es más orientado al combate, y se muestra más ágil en todo lo referente al mismo, pero se resiente en algunos de los demás apartados. Sin embargo, lo considero un juego muy muy bueno. **De esto se puede concluir que un *metroidvania* prácticamente centrado en el combate puede funcionar muy bien.**

Pasemos a la vertiente *indie*: los títulos no tienen mucho que ver entre sí; ***Odallus* confía en una estética dantesca y oscura**, y ***Shantae* es alegre, colorido y jocoso**. El primero es un proyecto de financiación colectiva, y el segundo no. Por último, mientras que el segundo ha salido en varias plataformas y forma parte de una saga muy conocida, al primero no lo conoce prácticamente nadie, y solo está disponible en PC. Pero también hay grandes diferencias en el apartado jugable, que es lo que verdaderamente nos interesa.

Odallus basa su jugabilidad en la exploración y el combate, y se puede considerar un videojuego duro en muchos aspectos. **Es fácil morir, es fácil quedarse atascado, algunos de sus combates son realmente crueles, y el *backtracking* es demencial** y constante. Pero lo más importante, es necesario estar muy atento al mapa, ya que descubrir **los**

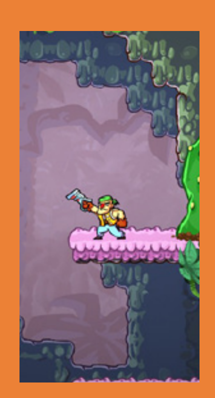


secretos es esencial para avanzar en algunos casos. De hecho, de los ocho niveles del juego, a cuatro se accede por algún tipo de secreto Esta mecánica no es novedosa —casi se puede considerar *old-school*— pero puede ser un verdadero dolor de cabeza para el jugador, sobre todo si navegar por los mapas es complicado.

Por su parte, *Shantae* es un título más plataformero —aunque también tiene grandes dosis de combate— y menos dependiente de los secretos. Se divide en islas, que el jugador tendrá que explorar varias veces mientras va desbloqueando nuevas habilidades. Más sencillo, con niveles más lineales y con una dificultad más ajustada. *Shantae*, como ya he dicho, forma parte de una saga ya establecida —este es el tercer juego de la serie— y tiene un legado que respetar; esto influye en la jugabilidad, y deja poco espacio para la innovación. Sin embargo, también **dota de cierta familiaridad a los personajes**, lo que hace que sea más atractivo comenzar una partida.

¿Y qué tal se mantienen los títulos *indie* si los enfrentamos a los que tienen grandes empresas detrás? P**ues la verdad es que se defienden**, hasta tal punto que la única diferencia real puede considerarse el aspecto gráfico. *Odallus* es un juego basado en la NES —una de sus recompensas era el juego en un cartucho de la misma—, así que gráficamente tiene ese estilo, pero en cuanto a contenido y duración es muy cercano a Shadow Complex. Pese a que Strider y Shadow Complex están más pulidos en muchos sentidos, los cuatro títulos tienen mecánicas jugables propias, y he disfrutado de forma equitativa con todos ellos. **Todos me sorprendieron en menor o mayor medida: *Odallus* por su manejo de los secretos, *Shadow Complex* por lo extenso y bien construido de su complejo, *Shantae* por su humor y Strider por la agilidad de su personaje en el combate**.

Respecto a la pregunta que hacía al comienzo, la relacionada con el número de dimensiones que puede —o debe— tener un *metroidvania*, quería nombrar un juego de reciente publicación, *World to the West*. Es un título en tres dimensiones que usa cuatro personajes y hay que variar entre ellos para explorar el vasto mapa. Quizás alguien considere que esto no es un *metroidvania* y lo catalogue de aventura, pero yo no estoy de acuerdo. **Aunque el metroidvania es uno de los géneros más maltratados en los últimos años por las grandes desarrolladoras, siempre habrá espacio para su regreso**. Por ahora, los indies lo mantienen realmente vivo.



Los *indies* presentan batalla
—

Los desarrolladores más modestos suelen elegir el metroidvania como método para expresar su afición, y muchas veces son capaces de llevar a cabo verdaderas obras maestras. Hay que estar bien atentos



LA SOMBRA MÁS OSCURA

diablo

Hace veinte años, *Diablo* se hizo un hueco en los ordenadores de una generación entera de jugadores gracias a una ambientación opresiva plagada de imágenes macabras

POR MARC ARAGÓN

Al igual que la literatura, el cine y la música, los videojuegos han dado cabida a algunas de las visiones más tenebrosas y macabras de la mente humana. **La violencia, la sangre y el gore han estado mucho más presentes en este medio que en el resto**, donde son algo más minoritario. Por alguna extraña conexión en nuestro cerebro, sentimos una mezcla de curiosidad y horror al contemplar este tipo de imágenes, aunque mantenernos con los ojos en la pantalla no es tan sencillo como pueda parecer. Los videojuegos de este género se enfrentan a algunos añadidos en su desarrollo. El ritmo es uno de los más importantes; **un flujo constante de imágenes impactantes puede hacer que dejemos de prestarles atención, demasiadas pocas podrían resultarnos decepcionantes**.

Diablo es una de esas sagas que no tiene reparos en mostrarnos las imágenes más terribles con el fin de hacernos estremecer de miedo, pero es algo más que uno de esos juegos que horroriza a tu madre. **Son de esos títulos que los fans son capaces de rejugar una y otra vez, gracias a una jugabilidad trabajada y una ambientación que nos hará apartar la mirada en más de una ocasión**. El esquema jugable apenas ha cambiado desde su primera entrega. Partimos de un asentamiento, ya sea un pequeño campamento o una ciudad importante, que hace las veces de base segura y mercado. Un lugar en el prepararnos para nuestra siguiente misión y descansar entre matanza y matanza. Desde aquí parten varios caminos que nos llevan a distintos escenarios, tan variados como macabros. Cadáveres ahorcados colgando de las ramas de un árbol mortecino, las víctimas de un asalto a medio devorar por los cuervos o unos pocos demonios dándose un festín con sus presas son sólo algunas de las tenebrosas estampas que nos encontraremos. Una sucesión de visiones horripilantes envueltas en un aire gris y triste que se intercalan con los pocos momentos de descanso y las incontables batallas contra demonios.

La idea original fue obra de David Breivik, presidente y cofundador de Blizzard North. Para crear su característica vista isométrica y su desarrollo de personajes, David se inspiró en los clásicos de rol de mesa, como *Dragones y Mazmorras*. Para su diseño de niveles tomó como ejemplo a *Moria*, un clásico *roguelike* en el que el jugador recorría mazmorras que se generaban aleatoriamente y se dibujaban en la pantalla con caracteres ASCII. Esta obra partía de los libros de El señor de los anillos de J.R.R. Tolkien y nos permitía escoger un personaje con el que recorrer las minas de Moria. **El enemigo final de era el emblemático Balrog, cuyo diseño inspiró al mismísimo Diablo**. Finalmente, Brevik añadió algunos componentes de los títulos más populares de la época, de DOOM adquirió su acción frenética y ese pequeño toque gore. De XCOM

Roguelike

Moria tiene un desarrollo muy similar al del primer *Diablo*. El juego comienza en un pequeño pueblo desde el que el personaje puede adentrarse en una serie de mazmorras que cambian en cada partida

En 1996 llegó a las tiendas el primer *Diablo*, que nos contaba la historia de los tres Señores del Mal (Diablo, señor del terror; Baal, señor de la Destrucción y Mefisto, señor del odio) y su guerra contra la luz. Tras un suceso conocido como 'El Exilio Oscuro', los demonios Azmodan y Belial consiguieron desterrar a los tres demonios mayores al mundo humano. **El juego pronto alcanzó una gran popularidad gracias a la calidad de sus cinemáticas (muy por encima de la media de la época), y su banda sonora**. Los jugadores que se atrevían a adentrarse en su mundo se encontraban con un ejército infinito de horrores, liderado por un enemigo capaz de hacer temblar los corazones de los más aguerridos. Su opresiva atmósfera, sus escenarios y la sensación constante de enfrentarse a un enemigo imposible de derrotar convirtieron esta obra en un clásico instantáneo. El objetivo del protagonista era recorrer un laberinto que se adentraba en la tierra hasta descender al infierno y enfrentarse a Diablo. Cada pasillo y cada sala de este lugar se generaba de forma procedural, lo que hacía que cada nueva partida fuera diferente a las anteriores, y se poblaba con demonios que intentaban acabar con nosotros. **Calabozos, sótanos secretos bajo una catedral, salas de tortura llenas de sangre y cadáveres mutilados son algunos de los escenarios comunes en la saga**, que junto con la escasa luz que llevábamos con nosotros y el terrorífico diseño de los enemigos convertía cada paso en un desafío a nuestro miedos más primarios.

En los años posteriores, Blizzard continuó expandiendo el universo Diablo. **Tras el primero, llegaron a las tiendas dos nuevas entregas y tres expansiones, una para cada juego, que añadían nuevos mapas y personajes**. *Diablo 2* seguía la estela de su predecesor y comenzaba poco después de la derrota de Diablo. El héroe, para contener a influencia del señor del terror, selló su piedra del alma en su propio cuerpo, pero la corrupción terminó apoderándose de él y Diablo aprovechó su poder para resurgir. Mientras que los hechos de la primera entrega ocurren bajo la catedral del pequeño pueblo de Tristán, en la segunda parte el jugador debe viajar por mundo siguiendo la pista a Diablo, lo que da lugar a una

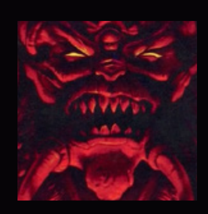
"

EL DISEÑO DE *DIABLO* ESTÁ BASADO EN EL BALROG DE *MORIA* DE *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS*

POR MARC ARAGÓN

DIABLO 3 NO CONVENCIÓ A LOS JUGADORES

necesitó muchos parches posteriores a su salida



Recreación

En el vigésimo aniversario de la saga, Blizzard recreó las mazmorras del primer *Diablo* en su última entrega. Incluso incluyeron un filtro que pixelaba la imagen para reducir su resolución

mayor variedad de escenarios. **La tercera entrega recuperó este planteamiento y las señas de identidad de los anteriores títulos, la perspectiva isométrica, las hordas de enemigos y las imágenes impactantes y terroríficas.**

Entre la segunda y la tercera entrega los fans tuvieron que esperar nada menos que doce años. A pesar de las expectativas y las ganas de volver a las tierras de Santuario, *Diablo 3* no consiguió buenas cifras de ventas durante sus primeras semanas. Llegó a las tiendas con abundantes problemas y poco contenido. **No fue hasta que Blizzard amplió el juego mediante parches que las ventas comenzaron a remontar.** Aun así, el guión no terminó de convencer. Mientras que la primera entrega nos convertía en aventureros anónimos, la tercera nos pone en la piel de un elegido destinado a derrotar a Diablo. Esto, unido a un bajón generalizado de la dificultad, nos convertía en un semi-dios, tanto a nivel jugable como a nivel argumental. A pesar de ello, Diablo 3 es un título capaz de absorbernos durante horas y horas. Mediante los parches post-lanzamiento se incluyeron nuevos niveles de dificultad, modos de juego, objetos y mejoras para los personajes. **El servicio post-venta de Blizzard consiguió devolverle la vida y su expansión *Reaper of Souls* lo posicionó como uno de los grandes de su género.**

> “
> *DIABLO 2* ENTRÓ EN LIBRO GUINESS DE LOS RÉCORDS COMO EL JUEGO DE PC QUE MÁS RÁPIDO VENDIÓ MEDIO MILLÓN DE COPIAS

Aunque la saga, ha evolucionado y mejorado mucho en casi todos sus aspectos, ha perdido gran parte de ese atractivo inicial que era adentrarse en el infierno para hacer frente al mayor mal conocido. La atmósfera ha ido apartando ligeramente la influencia bíblica para dejar espacio a diversas mitologías, como la egipcia, que acompañan a los escenarios por los que se mueve el jugador. **Cada uno de ellos tiene su propia esencia y un aire de misterio, secretos y maldiciones que lo hace atractivo a su manera**, pero al juntarlos todos se pierde algo de coherencia y la sensación de enfrentarse a una amenaza de escala mundial se diluye ligeramente. En general se nota un cierto alejamiento de todo lo tenebroso de sus inicios para acercarse un poco más a la fantasía medieval.

Las sombras de Diablo son cada vez más grises

A esto hay que añadirle que, tras tres entregas, es inevitable perder el impacto del factor sorpresa. Los enemigos son variados, pero su abundancia, lejos de abrumar, puede llegar a cansar. **Tras unas cuantas partidas aniquilando oleada tras oleada de enemigos, es inevitable perderles el miedo, en parte, debido a un importante descenso en la dificultad.** Cuando el enemigo, por muy tenebroso que sea su diseño, no supone una amenaza real, es difícil que consiga transmitirnos miedo o ponernos en tensión. El miedo a lo desconocido que explotaba la primera entrega desaparece en las siguientes, que quizá no innovan tanto como deberían y repiten demasiadas ideas. **El desarrollo de la tecnología tampoco ha favorecido a la saga.** Las imágenes poco detalladas y las animaciones bruscas de la primera entrega aportan su granito de arena a la atmósfera de terror, pero Blizzard no ha sabido aprovechar las capacidades de los ordenadores modernos y la última entrega no está a la altura en su apartado técnico a los estándares de hoy en día.

A día de hoy, la saga *Diablo* sigue siendo tremendamente divertida gracias a los esfuerzos de Blizzard por pulir las mecánicas jugables y ofrecerle al jugador más variedad de estrategias y posibilidades. Si bien su imagen sombría y tenebrosa se está diluyendo con el paso del tiempo, es inevitable que los usuarios se "acostumbren" a lo macabro y su impacto se reduzca. **Lo que antes se veía como una imagen de pesadilla es ahora mucho más común**. Las sombras de Blizzard son cada día más grises, y esto parece algo inevitable mientras la saga siga ofreciendo más de lo mismo y explotando la nostalgia de sus fans. **El universo de Diablo es rico en leyendas e historias que se pierden entre las hordas de demonios**. Conseguir que estos juegos recuperen la popularidad de la que gozaron en sus primeros años pasa por renovar todo el planteamiento. De otro modo, **un *Diablo 4* que siga una senda demasiado conocida podría terminar enterrando esta saga en las estanterías de los jugadores** más veteranos.



El nivel de las vacas

Entre los jugadores del juego original se extendió el bulo de que si se hacía clic un número determinado de veces en una vaca, esta te llevaría a un nivel secreto. Blizzard convirtió este mito en realidad en *Diablo 2*.



SHOOTER HAY MÁS DE

uno

El principal atractivo de los shooters hoy en día es el modo multijugador online, pero… ¿Cuántos tipos hay? En este artículo trataremos de responder a esa pregunta-

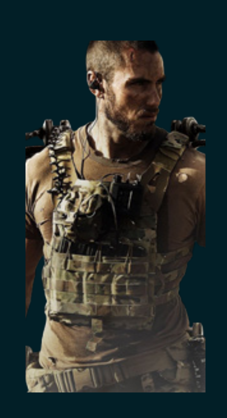
POR GAMER ENFURECIDO

En los últimos años si hay un género de videojuegos que ha proliferado en la industria, ese ha sido el *shooter* o juego de disparos en primera persona. Un formato **muy versátil** que es **capaz de adaptarse a cualquier idea** que se nos ocurra, pudiendo destacar el aspecto del juego que prefiramos. Existen *shooters* muy diferentes, ya que cada uno de ellos elige realzar distintos apartados, gracias a ello tenemos juegos en primera persona con grandes narrativas y otros con una gran jugabilidad. En todos estos casos estamos hablando del modo individual o modo campaña, por supuesto.

La mayoria de este tipo de juegos suele venir acompañado **no sólo por el modo historia, sino también por un modo multijugador online**, que además con el tiempo se ha convertido en el principal atractivo de estos títulos. Aunque para muchos usuarios pueda parecer que los modos multijugador de los diferentes videojuegos son prácticamente iguales entre si, estos **pueden encuadrarse en diferentes categorías** dependiendo de algunas características en común. Así pues, en este artículo vamos a intentar desglosar los que creo que son los cuatro tipos de *shooter* multijugador online más prevalentes en el mercado actual, comencemos.

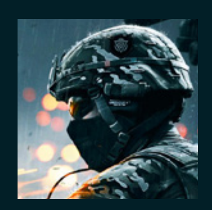
El primero de ellos es también el más reconocido a nivel global en la industria, ya que su referente es la famosa saga bélica *Call of Duty*. Dicha saga encabeza el estilo de *shooter* caracterizado **principalmente por ser de corte arcade, simple y rápido**. Este primer estilo posee unas características muy específicas que se pueden ver reflejadas, no solo en todos los títulos de la saga bélica más famosa, sino también en otros juegos como los olvidados *Medal of Honor*. La primera característica a destacar ya ha sido mencionada, estamos hablando de juegos donde el jugar en equipo no tiene una importancia muy marcada, el *gameplay* es rápido y vertiginoso **promoviendo un estilo donde lo que más destaca es ser más veloz** y tener más reflejos que tu rival para acabar con él antes de que él acabe contigo.

Esto hace que la base de la jugabilidad sea la habilidad individual antes que una estrategia grupal definida, obviamente esto puede variar en el mundo de los eSports. Aun así, en este artículo nos referimos a jugadores particulares por lo que no entraremos demasiado en el competitivo profesional. De vuelta a este tipo de juegos, el hecho de que **los reflejos y la velocidad** sean cualidades muy importantes hace que el diseño de mapas también lo sea, de hecho, shooters de este estilo suelen centrarse en mapas de juego diseñados para el combate cercano, por lo que su tamaño es reducido y con una configuración de espacios que favorece este tipo de enfrentamientos. En la saga *Call of Duty* en particular, el aumento de la movilidad y el nuevo diseño de mapas para aprovechar la misma, han provocado que en muchos casos los fusiles de francotirador hayan quedado prácticamente obsoletos.



Movilidad

Call of Duty ha evolucionado hasta los exoesqueletos, aumentando así al máximo la movilidad del jugador



Táctica

Elegir un buen equilibrio entre los roles del equipo es de gran importancia en los shooters de corte más estratégico.

Otra característica muy a destacar de estos juegos es que **no existen unos roles predefinidos**, cada jugador puede elegir las armas y accesorios que desee sin una limitación propia de su rol. Esto aporta una mayor libertad, tanto en las armas, como en el estilo de juego de cada jugador. Esta ausencia de roles también va acompañada de una ausencia de vehículos, que ya sea tanto por el tamaño de los mapas como por el estilo de jugabilidad, no se han integrado en el modo multijugador, algo que sí han hecho otro tipo de juegos.

Para finalizar con los *shooters* de **estilo arcade** hay que apuntar una de las características principales, que es **la falta de realismo en los combates** multijugador. Estos títulos suelen requerir diferentes números de impactos dependiendo del arma que disparamos y de la coraza o accesorios que tiene el rival, a veces incluso un disparo en la cabeza no es suficiente para acabar con el jugador contrario. Todo esto hace que no sean juegos 100% realistas, ni siquiera un 90% realistas, ya que como sabemos todos, un golpe de cuchillo en el pie elimina al instante al jugador. Este realismo adaptado es una de las principales características y de las principales quejas de este tipo de títulos.

En el extremo opuesto a este tipo de juegos, tenemos **los que apuestan por mapas más grandes**, un mayor número de jugadores y una estrategia necesaria para triunfar. El principal referente de estos, es la saga *Battlefield* en prácticamente todas sus entregas, aunque principalmente en las más recientes. Este tipo de *shooters* suelen ser más complejos, con muchos detalles que lo hacen más táctico, el primero y principal de todos ellos, como ya se ha dicho, es la presencia de mapas enormes y abiertos, con muchas zonas diferentes donde desarrollar el combate, esto obliga a **un avance más lento y meticuloso** por un frente de batalla definido por el que, para avanzar, es necesario trazar un plan.

La gran amplitud del escenario de guerra **hace que sea necesario introducir vehículos**, que es la siguiente característica a destacar. No solo se destaca la cantidad de vehículos presentes sino también la gran variedad de ellos, desde un jeep a un helicóptero de guerra, pasando por lanchas y tanques. Todo esto **introduce más variables en el campo de batalla**, haciendo que el jugador deba estar atento a cualquier cambio de escenario posible en todos los frentes, ya sea tierra, mar o aire. Tanta variedad de escenarios y posibilidades genera la siguiente característica importante, los roles. Cada jugador puede elegir entre varios roles dependiendo de lo que el equipo necesite, si los nuestros están cayendo como moscas quizás lo mejor sea ejercer de médico, si los tanques nos agobian quizás convenga centrarse en destruirlos con el ingeniero. La presencia de estos roles, cada uno con sus fortalezas y limitaciones le dan al usuario no sólo variedad sino también una posibilidad de especialización.

> “ EXISTEN SHOOTERS HÍBRIDOS QUE MEZCLAN DIFERENTES ESTILOS CONSIGUIENDO GRANDES RESULTADOS COMO TITANFALL 2



Por último, este tipo de juegos suelen **ser algo más realistas que los anteriores** o al menos en apariencia, la jugabilidad es más lenta pero al tener una mayor similitud a un conflicto real eso le aporta un valor añadido. Además, los modos de juego suelen estar enfocados a objetivos muy concretos donde prima antes el cumplirlos que el acabar con todo el equi-



po enemigo. Por desgracia, aunque es algo más real **la cantidad de disparos necesarios para acabar con un enemigo sigue siendo excesivo** y sigue dependiendo del arma, por lo que no se puede decir que sea un simulador bélico como se dice entre la comunidad.

Es necesario destacar en este artículo que entre los dos tipos de *shooter* anteriormente mencionados **existen los híbridos**, juegos que fusionan características de uno y de otro o que simplemente no siguen ninguno de dichos patrones. Existen dos ejemplos principales de este fenómeno, en primer lugar estaría la saga *Titanfall*, una saga que ha conseguido mezclar en sus dos entregas una **gran movilidad** gracias a los exoesqueletos que rodean al jugador, y al mismo tiempo unos mapas de gran tamaño a través de los cuáles nos podemos mover a gran velocidad, dando al juego **un ritmo vertiginoso** en el que es necesario tener grandes reflejos. Además entre medias tenemos el uso de los titanes que cuentan como vehículo y dan un punto diferente al juego que no se encuadra en ningún tipo de shooter.

El otro ejemplo de juego que no se puede encuadrar en un género concreto es *Counter Strike: Global Offensive*, si bien es un juego muy enfocado al arcade y con una jugabilidad similar a *Call of Duty*, su desarrollo y el de su comunidad a lo largo de los años ha hecho que **el juego vaya más allá** convirtiéndose en uno de los grandes eSports del momento, contando con **estrategias elaboradas** y con **mapas que fusionan diferentes áreas** aptas para largo o corto alcance dentro de un espacio relativamente pequeño. Sinceramente no sería capaz de englobar este mítico shooter en ningún estilo específico de juego por lo que aprovecho la categoría de híbridos para introducirlo.

Por último, vamos a señalar los juegos de disparos en primera persona que menos visibilidad tienen aunque son los más reales de todos: **los simuladores bélicos.** Este tipo de juegos si bien no cuentan con un gran escaparate en la industria, sí que poseen una comunidad muy fiel, lo que los convierte a menudo en juegos de nicho. Los dos grandes estandartes de este género dentro de los shooters son *Red Orchestra* y *Arma*. Estas dos sagas destacan por su **jugabilidad hiperrealista**, tanto que a veces puede llegar a ser frustrante. La principal seña de identidad de este tipo de títulos es que tratan de acercarse a la realidad del conflicto bélico lo máximo posible, ofreciendo para ello mapas gigantescos y muertes por una bala.

Además, estos juegos cuentan también con una **gran variedad de vehículos y armas**, cada uno con sus propias cualidades y accesorios, dentro de los cuales deben ser compatibles o pertenecer a una gama concreta para poder usarlos. La complejidad de estos juegos es tan alta que a menudo los jugadores se frustran al jugar al ser una experiencia mucho más espesa que los anteriores géneros mencionados. La comunidad de usuarios que poseen. sin embargo, **no hacen más que enriquecer estos juegos**, por ejemplo, añadiendo escala de graduaciones entre los miembros de un clan o haciendo juegos de rol dentro de las propias partidas. Todo esto y más, hace que los verdaderos amantes del conflicto bélico más real encuentren su sitio en este tipo de juegos que aunque escasos, permiten ser exprimidos proporcionando miles de horas de entretenimiento y acción.

Hasta aquí este artículo resumen de los que creo que son **los cuatro principales géneros o estilos dentro de los juegos de disparo en primera persona**. Estoy seguro de dejarme alguno más en el tintero pero ya es tarde, toca dejar de escribir, recoger mi fusil y salir a dar guerra.



Realismo

Los simuladores pueden llegar a ser frustrantes, ya que es muy fácil morir y a veces no sabrás ni quien te ha matado.



PLAYER ONE

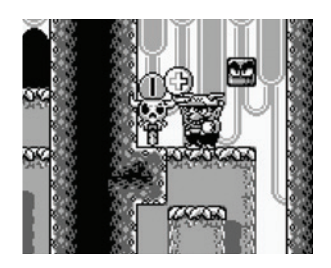
WARIO LAND

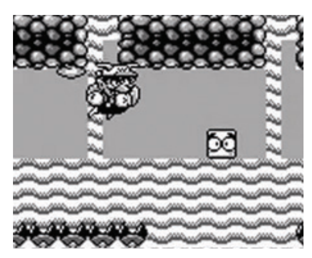
POR BORJA RUETE

El personaje más avaricioso de Nintendo apareció en la primera Game Boy y protagonizó su primera aventura a mediados de los 90. Con la idea de hacerse con un enorme castillo para despertar los celos de Mario, el némesis del bigotudo italiano saltará plataformas y golpeará monstruos incansablemente.

EL NACIMIENTO DE UN NUEVO ANTIHÉROE

PLATAFORMAS DESDE UN NUEVO PUNTO DE VISTA







Jugar a un videojuego retro supone siempre un viaje al pasado. Un viaje que es distinto dependiendo de la experiencia personal del jugador. Los hay que disfrutaron en su momento del título en cuestión, pero también los que le hincaron el diente muchos años después. Algunos, en cambio, no lo probarán jamás. **Estés en el grupo que estés, no hay duda de que un videojuego sabe diferente cuando la nostalgia está presente**. En los buenos casos el dulce sigue siendo dulce, mientras que en otros el recuerdo agradable da paso a otras sensaciones no tan positivas. No ocurre eso último con *Wario Land*, un título que ha envejecido de maravilla y que a pesar del paso del tiempo se sigue sintiendo fresco y divertido. Para embarcarnos en este periplo nos tenemos que remontar unas décadas atrás:

En los primeros años de los noventa, la Game Boy original y la SNES reinaban en todos los grandes mercados. Nintendo todavía conservaba su sello de calidad—creado para controlar el contenido de las empresas externas—y exigía que la producción de los cartuchos pasara por sus manos. Por aquel entonces, Mario ya era un personaje muy conocido. Como no podía ser de otra manera, la pequeña de Nintendo no se quedó sin la presencia del fontanero bigotudo: ***Super Mario Land*** fue el primero de ellos. Siguiendo en parte los esquemas de *Super Mario Bros* (1985, NES), la entrega portátil se erigió como una de las más vendidas de las serie y de las más recordadas por un público que en su mayoría peina canas en la actualidad. Con ese concepto tan tradicional de plataformas y un desarrollo en distintos mundos, el juego mantenía todavía un toque añejo, pues no era posible grabar la partida y el usuario debía acabar la aventura de una tacada. No era un videojuego excesivamente complicado, si bien se incluía también un modo difícil.

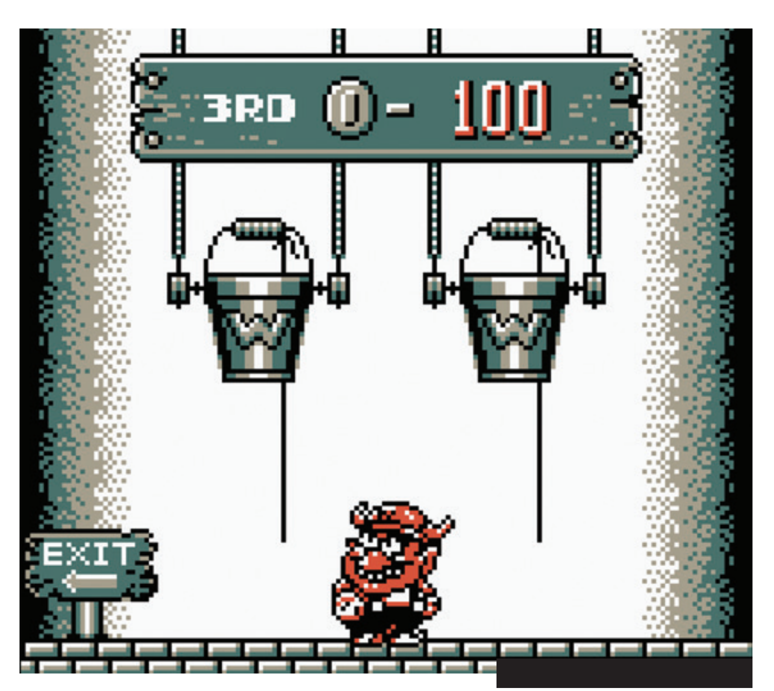
> SIGUIENDO EN PARTE LOS ESQUEMAS DE SUPER MARIO BROS LA ENTREGA PORTÁTIL SE ERIGIÓ COMO UNA DE LAS MÁS VENDIDAS DE

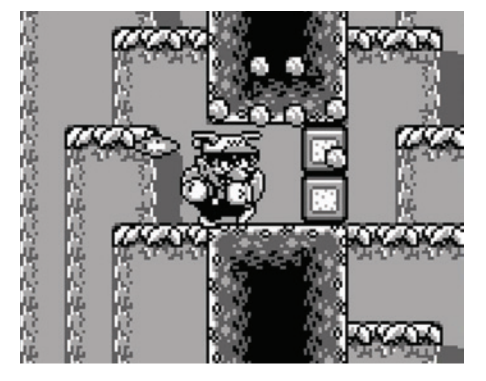
Super Mario Land 2: 6 Golden Coins (1992), secuela directa del anterior título, ofrecía unos gráficos más vistosos y modernos, así como guardado automático al terminar cada fase. Supuso además **la primera aparición** de un personaje que con los años se ha hecho un hueco muy importante entre los villanos del Reino Champiñón: **Wario**. Creado como la versión tenebrosa de Mario, el mismo nombre juega no solo con el hecho de que la "W" se pueda ver como una "M" al revés, sino también con el adjetivo "Warui", que en lengua nipona se puede traducir como "malo". Sea como fuere, en *Super Mario Land 2* el enemigo principal es Wario. Aprovechando la ausencia del fontanero, el malvado personaje se ha adueñado del Reino y ha redecorado el castillo a su imagen y semejanza, y convertido en súbditos a todos los habitantes del otrora precioso mundo. Evidentemente, Mario no se queda parado y se lanza a una aventura que lo llevará hasta la mismísima luna. Las ambiciones de Wario quedan en agua de borrajas. El amigo Mario se encargará de ello.

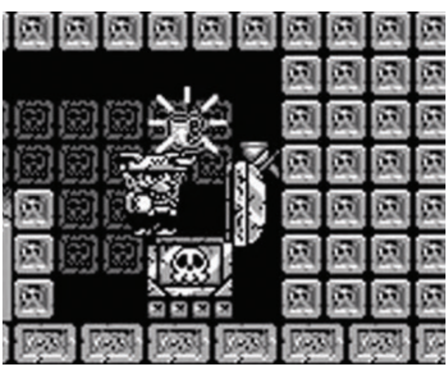
UN PERSONAJE ATÍPICO

Wario no cumple en absoluto con las características habituales de los protagonistas de Nintendo. Representa todo lo malo, todo lo que no es Mario.

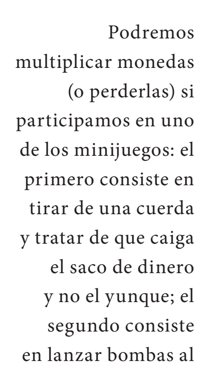
MARIO LAND Y WARIO LAND
PARECIDOS PERO DIFERENTES








MINIJUEGOS AL ACABAR LA FASE


Podremos multiplicar monedas (o perderlas) si participamos en uno de los minijuegos: el primero consiste en tirar de una cuerda y tratar de que caiga el saco de dinero y no el yunque; el segundo consiste en lanzar bombas al

Unos años más tarde, en 1994, salió a la venta ***Super Mario Land 3*** en Game Boy, o mejor dicho, ***Wario Land***. La coletilla del nombre se usó probablemente con fines comerciales, aunque también es verdad que el italiano bigotudo aparece en un momento determinado del juego.

Lo primero que llama la atención de este *Wario Land* es el personaje, que en pantalla luce imperial gracias a un sprite bien grande—no tanto como el de *Super Mario Land 2*—. A diferencia de Mario, **su némesis es un personaje más pesado**, y eso se percibe especialmente en sus movimientos. No es tan rápido como el fontanero, pero tiene mucha más fuerza.

Como en los demás títulos de la serie, Nintendo juega con las transformaciones para que el héroe—en este caso antihéroe—adquiera diferentes habilidades. De este modo, en su estado normal puede hacer uso de su fuerza bruta y embestir al enemigo, cuidándose, eso sí, de los pinchos que algunos monstruos blanden en sus hocicos. **Los bloques** son asimismo un elemento que se mantiene en esta producción. Al igual que en todo el conjunto de videojuegos de Mario, **al saltar sobre ellos tendremos la opción de obtener poderes especiales**: la gorra de Toro (*Bull Cap*) confiere a Wario la fuerza para lanzarse contra el suelo y acabar con enemigos, así como la de colgarse de plataformas por los cuernos; la gorra con forma de dragón (*Dragon Cap*) expulsa llamaradas letales, y la que tiene alas (*Jet Cap*) sirve para volar a gran velocidad para sortear distancias insalvables. Además, la cebolla hace crecer a Wario en lo que llamaríamos su "estado normal". Por supuesto, cuando un enemigo nos golpee nos haremos pequeñitos y quedaremos prácticamente indefensos ante el peligro. En *Wario Land* hay vidas y Game Over, algo que se perdió en siguientes capítulos de la serie.

Un concepto que une a todas las producciones del Reino Champiñón son las monedas. Tanto Mario como otros personajes de la franquicia buscan oro como si fueran cazatesoros. Y ya si hablamos de Wario, personaje tacaño y avaricioso por antonomasia, las monedas cobran un nuevo sentido. Las emociones del personaje son muy simples, pues el motor que mueve sus acciones es simplemente conseguir dinero para construirse un castillo enorme y así despertar la envidia

de Mario. Para lograrlo, deberá hacerse asimismo con los diversos tesoros escondidos en el mundo. Se dice que existe un genio capaz de conceder cualquier deseo… previo pago de la suma correspondiente de dinero.

Los lazos que *Wario Land* mantiene con los títulos de Mario se truncan en diversos puntos. **Todos los mundos tienen varias fases y un jefe final**, pero la estructura de niveles es lineal en el sentido de que no podemos elegir entre diferentes caminos al seleccionar un nivel (sí es posible revisitar fases anteriores). Otra de las diferencias notables con respecto a los Mario previos es que tocar al enemigo no dañará a Wario, aunque los enemigos llevan armas (pinchos, boomerang, etc) y tratarán de atacar al antihéroe. Por otro lado, el protagonista puede ahora coger al enemigo con las manos y lanzarlo hacia otros monstruos para destruirlos.



ESTRUCTURA DE NIVELES

El tono general de esta obra es un poco más lúgubre de lo habitual y está en consonancia con el propio personaje. **La estética pirata impera y los peligros acechan en cada esquina**. A lo largo de nuestra aventura recorreremos los siete mundos de una isla del tesoro. Con tanto agua alrededor no faltarán las temidas fases subacuáticas, los entornos helados o las fases más puramente boscosas. En todos los niveles se incorpora la posibilidad de grabar la partida en un punto intermedio gracias a una especie de tótems con forma de calavera. Como nada es gratis, tendremos que pagar una moneda como peaje para guardar nuestro progreso.

La dificultad del juego es bastante asequible. De todas formas, a los completistas no les bastará con terminar el título, ya que **para lograr construir el castillo anhelado por Wario necesitaremos dinero, mucho dinero**. Así las cosas, no será suficiente con buscar las monedas por el escenario, sino que también deberemos ir a la caza de los tesoros escondidos en los distintos niveles. Guardados en ricos cofres detrás de puertas secretas, el primer paso será encontrar la llave y luego hallar el lugar secreto.

Los mundos introducen también fases diferenciadas que aportan **nuevas perspectivas jugables más allá del plataformeo habitual**. Así, por ejemplo, habrá momentos en los que debamos subir a un tren en movimiento y recorrer los vagones a toda velocidad, mientras que en otros niveles habremos de escapar de un bloque gigante lleno de pinchos que nos aplastará si no somos lo suficientemente rápidos.



UN CASTILLO PARA POBRES

¿Qué ocurre si Wario no es capaz de reunir el suficiente dinero? Pedirá al genio su castillo de los deseos, pero lo que recibirá no le contentará de ninguna de las maneras.

Los jefes finales siguen la estructura habitual en el sentido de que Wario tiene que golpearlos tres veces para derrotarlos. Obviamente, cada uno tiene sus mecánicas especiales que el jugador debe estudiar para buscar sus puntos débiles.

CONCLUSIONES

Con *Wario Land* se inició el desarrollo de toda una serie de juegos que han visto la luz en consolas como Game Boy Advance, Virtual Boy o la primera Wii. **Desde hace unos años, Nintendo no ha vuelto a ella**, pero el personaje ha continuado apareciendo en los muchos títulos de Mario que han salido a lo largo de todos estos años.

Como juego es divertido, directo y considerablemente largo. Además, los secretos alargan su vida útil un poquito más. **Nintendo hizo un gran trabajo en dotar al personaje de una identidad propia** y no utilizar exactamente los mismos esquemas que Mario tenia en sus títulos propios. De esta manera, el peso del personaje tiene relevancia en la jugabilidad y el toque más bruto de Wario se refleja a la perfección.

El título cuenta además con un apartado gráfico atractivo y una banda sonora que cuenta con algún tema que se te queda en la cabeza. **Como punto negativo resaltaría la poca dificultad a la hora de realizar los saltos**. Por lo demás, *Wario Land* es una de las grandes producciones que Nintendo realizó para Game Boy. Si todavía no has tenido la oportunidad de probarlo, te animo a hacerte con él y disfrutar de los orígenes de este personaje tan icónico.

UNO MÁS DE LA FAMILIA

Puede que el personaje tenga sus defectos, pero Nintendo lo ama por igual. Junto a otros héroes y villanos ha participado en entregas de Mario Party, Mario Tenis o Super Smash Bros, entre otros.



PLAYER ONE

TRAILS IN THE SKY

POR JAVIER BELLO

Perteneciente a la franquicia de *The Legend of Heroes*, *Trails in the Sky* ha tardado muchos años en tener su trilogía traducida en Occidente, lo cual por fin le ha dado el reconocimiento que merece en el mundillo de los JRPG, siendo unos títulos llenos de encanto y grandes historias.

CIELOS CARGADOS DE AVENTURAS

UN EXPONENTE DEL ROL JAPONÉS

Soy fan incondicional del género JRPG desde hace más de dos décadas, y he jugado a docenas de estas aventuras, incluyendo todos sus grandes clásicos. No obstante, a medida que me he hecho mayor he de reconocer que estos titulos cada vez me encandilan menos. Tal vez porque ya no puedo dedicarles el tiempo que exigen, o porque **la propuesta que presenta la mayoría es un remozado de algo que ya he jugado montones de veces**, con contadas excepciones.

Me refiero a grupos de adolescentes salvando el mundo de fantasía de turno de megalómanos de opereta, clichés de aventura y romance por doquier, y protagonistas clónicos en su personalidad y apariencia entre las distintas obras. Y sin embargo, el título al que dedico este reportaje y retro-análisis, un juego que en apariencia reúne todas y cada una de esas características, **es probablemente uno de los JRPG que más me ha enganchado desde hace muchos años**.



Más de una década de paciencia esperando su localización

The Legend of Heroes es una saga de juegos de rol que data de los años 90 creada por Nihon Falcom con la esperanza de competir con *Dragon Quest* y *Final Fantasy*. Nunca lograron el éxito de sus rivales, pero si que se labraron un nicho que terminó ganándoles mucha popularidad, y es que **centraban su desarrollo en la narrativa de sus universos**, detallando extensamente el trasfondo de sus mundos y las motivaciones de cada personaje. Su principal particularidad es que continuaban estas historias en las secuelas de cada juego, terminando por crear tres trilogías que no llegaron a salir de Japón hasta la década del 2000, llegando como un port para PSP.

Así, esta tendencia hacía que **estos juegos tuvieran cierta similitud con las novelas río**, dividiendo sus acontecimientos por capítulos, y haciendo que cada juego funcionará como un acto en la representación global de la historia que querían contar. Gracias a ello, estos títulos terminan disponiendo de **un trasfondo muy rico** y unos personajes con los que nos encariñaremos sin remedio al verlos evolucionar a lo largo de la aventura. Aunque esto último es la seña de identidad básica del género JRPG, *The Legend of Heroes* cuenta con extensas tramas para todos ellos, así como diferentes escenas según a quién llevemos en el equipo en determinados momentos, y el paso del tiempo dentro del juego nos permite apreciar los cambios en la madurez de su personalidad de forma mucho más natural de lo que viene siendo habitual en muchos titulos.

De esta forma y cuatro párrafos después, por fin llegamos al juego que nos ocupa: *Trails in the Sky*. El primer capítulo de esta nueva trilogía de la franquicia se lanzó en Japón en el 2004 para PC y portado para PSP dos años más tarde, pero no llegaría a Occidente hasta 2011 para la portátil de Sony y hasta 2014 para ordenadores. Resalto estas fechas, porque las consiguientes continuaciones que cerrarían el arco de esta historia **tardarían mucho en estar disponibles por estos lares**, y quienes lo jugaron en PSP tendrían que esperar cuatro años para recibir la segunda entrega tras finalizar el primer juego en un *cliffhanger* y con promesa de continuación. Bendita paciencia.



UNA HEROÍNA CON MUCHO CARÁCTER

—

Aunque comparte protagonismo con Joshua, Estelle es el personaje principal de la historia, algo raro de ver en un JRPG, siendo una muchacha decidida, temperamental y con un corazón de oro.

POR JAVIER BELLO







TÉCNICAS DEVASTADORAS

Todos los personajes cuentan con un amplio repertorio de técnicas, contando cada uno con talentos únicos que pueden facilitar un encuentro si vamos con el compañero adecuado.

En cualquier caso, ¿de qué va *TLOH: Trails in the Sky*? Pues esencialmente se centra en la historia de Estelle y Joshua Bright, dos jóvenes que **aspiran a unirse al gremio de *Bracers***, una organización formada por una suerte de recaderos glorificados. Sus labores van desde el exterminio de monstruos, a misiones de escolta, casos de investigación y rescate de animales perdidos, entre otras muchas tareas. Son **una especie de grupo mercenario repartido por las ciudades del reino** y que opera bajo las leyes del mismo. Nuestros protagonistas son hermanastros y quieren seguir los pasos de su padre, reconocido como uno de los mejores *Bracers* y antiguo héroe militar. De esta forma, Estelle y Joshua **irán recorriendo el país de Liberl donde tiene lugar la historia**, teniendo que ir resolviendo multitud de problemas y encargos en las ciudades que irán visitando para ganar puntos en la organización y ser considerados como miembros de pleno derecho.

Durante sus viajes, irán coincidiendo con otros protagonistas que se unirán al grupo durante el capitulo, y que les harán participes del desarrollo de **otros muchos acontecimientos que se van sucediendo en segundo plano**; como misteriosos experimentos mágicos, las fechorías de un grupo de bandidos aéreos, y un golpe de estado en la capital que sirve como climax para la historia del primer episodio.

> SU SISTEMA DE MAGIA NOS TENDRÁ HORAS TRASTEANDO CON SUS POSIBILIDADES

De esta manera, el primer juego funciona principalmente como presentación de la mayoría de sus personajes, las ciudades del Reino de Liberl donde sucede toda la historia, la tecnología de su mundo y como funciona su magia. También introduce a algunos de los antagonistas y el gran plan que irán desarrollando en las secuelas.

Este estilo narrativo puede hacer que el juego nos resulte un poco simple al principio, ya que **la historia avanza muy despacio** y muchas de las tareas de los héroes parecen irrelevantes. Pero este desarrollo sosegado facilita que éstos evolucionen y maduren de forma natural, y que se definan muy bien sus personalidades, dando lugar a conversaciones más interesantes y con grandes momentos de humor y drama, que ayudan a que empaticemos con ellos cuando las cosas se ponen feas. Que *Trails in the Sky* cuente además con **un guión sobresaliente**, ayuda sobremanera a que estas escenas sean aún más memorables.

Pero por supuesto, no puedes tener un gran JRPG si no dispones de un buen sistema de combate, y por fortuna, el título tampoco flaquea en este apartado.

Las batallas se suceden por turnos en un mapa por casillas, y actuando conforme al orden de una barra de iniciativa. El posicionamiento en este mapa es importante pues muchos ataques cuentan con un área de efecto y un tiempo de lanzamiento, por lo que si tenemos la oportunidad podemos mover a un personaje para esquivar un conjuro, o acercarlo dentro del radio de un efecto beneficioso.

A la hora de actuar disponemos de los ataques normales con el arma equipada diferenciada según el personaje, así como técnicas especiales y la magia, cuyo sistema explicaré luego. **Cada combatiente varía mucho en sus habilidades**, con capacidades que pueden recuperar vida del grupo, retrasar la iniciativa de un enemigo, debilitarlo o dañar a varios a la vez. Cuando más adelante contamos con la opción de seleccionar a nuestro equipo, estas dife-

rencias nos ayudarán a decantarnos por unos u otros en base a nuestro estilo de juego.
La barra de iniciativa cuenta con la peculiaridad de que **cada ciertos tramos tiene bonificaciones pasivas**, como recuperar vida o puntos de magia, aumentar la fuerza de nuestro ataque o que éste sea un golpe crítico duplicando el daño.

La citada **magia** de *Trails in the Sky* no se basa en conjuraciones propiamente dichas, sino **efectos elementales producidos por ingenios tecnológicos que podemos personalizar como queramos**. Cada personaje dispone de una especie de reloj de bolsillo con ranuras donde puede acoplar pequeños orbes de cuarzo que nos proporcionaran diversas artes. Hay disponibles siete elementos: fuego, agua, aire, tierra, ilusión, tiempo y espacio; y cada uno cuenta con varios tipos de orbes asociados. Según como los combinemos obtendremos unos poderes u otros, y su configuración nos puede tener ocupados un buen rato si queremos maximizar o conseguir algún talento concreto.

Es un apartado bastante entretenido una vez contamos con suficientes piezas como para trastear con su sistema, y **nos permite especializar a cada personaje en roles concretos**, además de darnos la opción de reconfigurar nuestras capacidades en cualquier momento, para adaptarnos a los enemigos que afrontemos. Esa particular tecnología y sus posibilidades también serán uno de los grandes pilares de la historia.

Los héroes disponen además de superataques que pueden ejecutar cuando llenan su barra asociada, y que también pueden emplear como interrupción fuera de su turno. Esto último es una mecánica que puede salvarnos la vida, en especial cuando aparece la casilla de golpe crítico en un turno del enemigo, robándole así su posición en el casillero de iniciativa.

Estos combates no son aleatorios. Los enemigos están repartidos por el mapa, pero serán invisibles hasta que nos acerquemos a una distancia suficiente a no ser que tengamos equipada una magia que nos permite verlos a cualquier distancia, y solo se producirá el enfrentamiento si chocamos contra ellos.

En lo que respecta a sus contenidos secundarios, en todos los capítulos contaremos con **varias tareas secundarias en el gremio así como algunas misiones ocultas**. Lo que es de agradecer es que haya muy pocas de ellas dedicadas a la recolección de materiales o al exterminio de monstruos, siendo la mayoría **casos de investigación que nos obligarán a ser muy observadores** con el entorno y tomar nota de detalles en conversaciones con npc para deducir la solución. Algunos de estos encargos serán muy sencillos, otros pueden requerir que recorramos la ciudad de arriba a abajo y que nos exprimamos la sesera para resolverlo. En general, son un cambio de aires que complementa muy bien el resto del juego, involucrándonos en las vidas de la multitud de secundarios que pueblan la trilogía y que también veremos evolucionar.

Como mencionaba al principio, la primera parte terminaba con un giro de guión que no desvelaré, continuando la historia justo desde donde lo dejamos en el nuevo episodio, que es cuando la historia de *Trails in the Sky* despliega sus alas de verdad. **Todos sus protagonistas cuentan con arcos de tramas personales** que dan lugar a escenas tanto emotivas como épicas, y que dan respuesta a muchas de las preguntas que han ido surgiendo durante las docenas de horas de juego que hemos vivido.

Con la conclusión de la trilogía llegando por fin este mes de junio, quise dedicarle un artículo a esta saga, pues **cuando la empecé no esperaba a encontrarme un título de este nivel.** Y de todo corazón, recomiendo encarecidamente a cualquier amante del género que le de una oportunidad, aunque también le prevengo de que es un juego que tarda en arrancar. Pero creerme cuando os aseguro, que la espera merece la pena.



HUMOR ENCOFRADO

Una de las curiosidades del juego es que en todos los cofres encontraremos mensajes cargados de sarcasmo si los volvemos a revisar, y os garantizo que la mayoría os arrancará una carcajada.



PROFUNDIDAD TÁCTICA

Estar atento a las bonificaciones de la barra de iniciativa será fundamental para sacar ventaja en las batallas, haciéndonos con ellas calculando nuestras acciones y evitando que el enemigo se las beneficie.



JOYAS OLVIDADAS

PREY

A pesar de que acabamos de recibir un juego con el mismo nombre, Prey nació en 2006.

por Roberto Pineda

EL SILENCIOSO Y BRILLANTE ORIGEN DE UNO DE LOS JUEGOS DE MODA

E

Para muchos, hablar de *Prey* es hablar de uno de los proyectos más esperados de los últimos meses, pero también es hablar de un título muy especial que vimos en 2006. **Human Head Studios nos dejó uno de los mejores FPS de la pasada generación**



En mitad de ninguna parte

—

Todo da comienzo en un bar de carretera que tendría problemas para pasar cualquier control de sanidad.

cuando, hace más de una década, concibió el juego que da nombre y al reciente trabajo de Arkane Studios. *Prey* (2006) llegó a PC y Xbox 360 y pasó sin pena ni gloria por el mercado, pero logró hacerse un hueco en el corazón de muchos amantes de los juegos de acción de antaño.

Si decides mezclar indios cherokees, extraterrestres y portales de teletransporte, ¿qué puede salir mal? Eso debió pensar Chris Rhinehart, su director. Prey nos pone en la piel de Tommy, un indio cherokee que pasa las noches en un acogedor —y sucio— bar de carretera. Nos acompañan Jenny, nuestra novia y Enisi, nuestro abuelo. Si alzamos la vista apenas apreciamos la presencia de un par de borrachos con cara de pocos amigos. La noche no parece depararnos nada especial... Hasta que una luz cegadora irrumpe desde el cielo. Doy por hecho que ya podéis imaginar la que se nos avecina.

Sí, una abducción de lo más oportuna está a punto de cambiar el destino de la humanidad, y como no podía ser de otra forma, nosotros seremos los encargados de evitarlo. *Prey* de comienzo de una forma tan contundente como espectacular, sin hacerse de rogar. Un conjunto de lo más excéntrico del que pocos esperaban estar ante un FPS que brilla con luz propia y en el que encontramos **reminiscencias de algunos títulos muy aclamados del género como *Half-Life*, *Portal*, *Doom* o *F.E.A.R.*, entre otros**.

Prey presume en todo momento de **una jugabilidad a prueba de bombas**, y es que el control resulta muy preciso y la acción se sucede de una forma tan directa que hace inevitable no acordarse de obras como *Duke Nukem*, *Hexen*, o *Quake*, algunos de los pesos pesados del género. La premisa de disparar a todo lo que se mueva está presente en todo momento, y lejos de volverse monótono, aquí queremos que aparezcan todos los enemigos posibles, porque se trata de uno de esos títulos que hacen las delicias de los amantes del *gatillo fácil*.

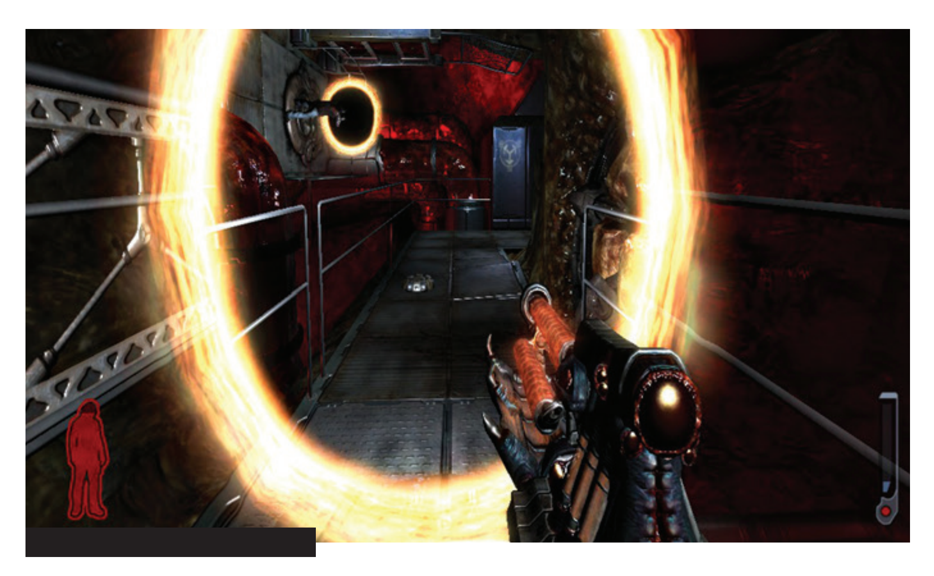
Criaturas mecánicas, híbridos entre humano y máquina, así como extraterrestres difíciles de calificar son algunos de los enemigos a los que hacemos frente a través de los oscuros e intrincados entornos que conforman la nave enemiga a la que hemos llegado sin ningún tipo de invitación. Para encarar a semejante elenco de peligros tenemos a nuestra disposición **un arsenal de lo más variado** y cuyas armas resultan muy divertidas de usar: rifles de plasma, escopetas... **y la tan recurrida llave inglesa que un día comenzamos a emplear en *System Shock***. Un arma muy característica que hemos visto en obras como *BioShock* o el reciente título de Arkane Studios, entre otros.

Como ya sabéis, tenemos un buen puñado de divertidas armas y un sinfín de seres poco amigables a los que pulverizar a tiro limpio. Siendo así, ¿qué hace de *Prey* uno de los mejores FPS de la pasada generación? Nada más y nada menos que un diseño de niveles fantástico. Sorprendentemente, Human Head Studios **logró dar una vuelta de tuerca al clásico escenario ambientado en una nave alienígena**, un entorno muy recurrido en el que no resulta fácil ofrecer nuevas sensaciones. Sin embargo, la nave de nuestros vecinos de otro mundo es muy diferente a las que vemos habitualmente en otros juegos de ciencia ficción.

POR ROBERTO PINEDA

JUGABILIDAD A PRUEBA DE BOMBAS

REMINISCENCIAS DE LOS MEJORES DEL GÉNERO



PASEOS DIMENSIONALES

—

El uso de portales en el tiempo es muy similar al que vimos en Portal, el aclamado juego de Valve.

Lo primero que me sorprendió es la **fusión entre organismo y tecnología**. Por definir este fenómeno de algún modo, podríamos decir que hay veces en las que **la nave parece un auténtico ser vivo**: pasillos con paredes orgánicas, protuberancias que expulsan residuos... un escenario no apto para claustrofóbicos que transmite la sensación de respirar, con unas estructuras a las que solo les falta hablarnos. Sin duda, uno de esos lugares en los que lo más inteligente es optar por no tocar nada, puesto que la mayoría de los elementos que vemos no están catalogados en ninguna enciclopedia.

Al margen del espectacular aspecto visual, **la brillantez del diseño de niveles eleva aún más el conjunto**, y es que los diversos emplazamientos que nos vemos obligados a recorrer están diseñados con maestría: conductos secretos, puertas bloqueadas que dan lugar a la tan querida —y perdida— mecánica que todos conocemos como ***backtracking***... Por no hablar de los portales de teletransporte, un concepto que un año más tarde triunfó gracias a Portal, el laureado juego de puzles a cargo de Valve.

La inclusión de estos portales aporta un punto extra de frescura a un desarrollo que ya de por sí funciona a las mil maravillas. Siempre me ha resultado extraño que *Prey* no lograse saltar a la fama gracias a ellos, teniendo en cuenta **el impacto que supuso la llegada de *Portal*** apenas un año más tarde. Esos círculos extraños con un contorno azulado y que no sabemos a dónde nos van a llevar en cuanto metamos pie y medio en uno de ellos. Bueno, eso realmente es algo que solo sucede en algunos de ellos, pues si bien encontramos portales que nos trasladan a zonas inéditas, también es posible ver varios en una misma habitación, ofreciéndonos una especie de vista previa de la posición que alcanzaremos al traspasarlo.

Para rizar el rizo, los portales no son la única mecánica que da lugar a un conjunto fantástico, puesto que no deberíamos pasar por alto **la necesidad de jugar con la gravedad** en no pocas situaciones. Tommy es capaz de caminar por techos y paredes si encuentra los elementos necesarios oara ello, algo que refuerza aún más la propuesta jugable. Imaginad lo que pasa cuando se juntan pasillos gravitatorios, portales de teletransporte y enemigos en grupo...

Dejando a un lado el apartado jugable, del cual no creo que tengáis dudas tras contaros todo esto, Human Head Studios no se conformó con dar lugar a un gran FPS, sino que puso todo su empeño en ofrecernos **un trabajo de lo más cuidado, en todos los sentidos**, especialmente en lo que al apartado audio-visual se refiere. La banda sonora cumple y tiene a optar por ese estilo cañero que tantos juegos de antaño sacaban a

> EMPLEA CON ACIERTO LAS MISMAS MECÁNICAS QUE UN AÑO MÁS TARDE PONDRÍA DE MODA PORTAL







relucir en cuanto aparecían las hordas de enemigos y se ponía la cosa seria.

Por su parte, **el apartado gráfico sorprendió a todos**, pues no hay que olvidar que el juego se lanzó en 2006, año en el que la nueva generación protagonizada por Xbox 360 (la única consola que recibió el juego), PlayStation 3 y Nintendo Wii apenas había comenzado. Insisto en que es algo a tener en cuenta puesto que a veces decimos eso de *«este juego ha envejecido mal»*, algo lógico cuando el paso del tiempo hace mella y por el camino presenciamos un avance tecnológico que nadie puede parar.

Siendo así, si echamos la vista atrás y nos situamos en verano de 2006, la llegada de *Prey* dio lugar a **uno de esos títulos que entran fácilmente por los ojos**. Ya hemos hablado del brillante diseño de niveles, los cuales resultan espectaculares gracias al aspecto visual de los elementos orgánicos, el juego de luces y sombras y, cómo no, los efectos especiales de los portales de teletransporte. Además, los diseños de los enemigos también gozan de un nivel acorde al global del conjunto, por no hablar de los temibles jefes finales...

EN DEFINITIVA

Aunque todo apunta a que la palabra Prey se ha dado a conocer recientemente gracias al título de Arkane Studios, la realidad es que dicho proyecto tiene **un origen. Un origen fantástico que atiende al mismo nombre**. La decisión de llamar igual a ambos juegos puede dar lugar a cierta confusión, y tal vez habría sido más acertado llamarlo *Prey 2* o añadirle un sobrenombre. En cualquier caso, la suma de poseer el mismo nombre y de haber pasado relativamente desapercibido por el mercado me ha llevado a rendir este pequeño tributo al juego de Human Head Studios. **Un FPS clásico y moderno a la vez, que sabe coger lo mejor de algunos mitos del género y que no duda a la hora de implementar nuevas ideas**. ¿Eres amante del género? ¿de la ciencia ficción? En cualquiera de los dos casos, *Prey* (2006) es para ti.

HERENCIA CHEROKEE

Los orígenes de Tommy salen a relucir en más de una ocasión, y esconden más de una sorpresa.

BIOWARE, ¿POR LA BUENA SENDA...

SÍ

"BioWare no es la de antes, pero sigue haciendo buenos juegos."

por Borja Ruete

Que BioWare ha cambiado es una obviedad. Que los tiempos de *Baldur's Gate* se han ido para no volver, también. La industria es un ente orgánico que **evoluciona constantemente**, pero no siempre en la dirección que los jugadores de toda la vida desean. Cuando BioWare fue adquirida por Electronic Arts, todos sabíamos que el estudio iba a perder parte de su esencia.

Al integrarse en una compañía de enormes proporciones, todos los proyectos se someten a las **pruebas del mercado**. Lo que no vale se descarta, aunque existan algunas excepciones (a *Mirror's Edge* se le dio otra oportunidad). Por otro lado, el perfil de videojuego que creaba **BioWare iba destinado a un perfil muy concreto**. EA, como compañía generalista, quiere llegar al mayor público posible, y para ello ha ordenado realizar los cambios pertinentes.

Baldur's Gate 2 es mi videojuego favorito desde siempre. Sin embargo, reconozco que es un producto destinado a un tipo de jugador muy específico. Su complejidad no es apta para el usuario más inexperto ni tampoco para aquel que no quiera devanarse los sesos en exceso. Es una pena que **solo una minúscula parte del mercado desee experiencias de este tipo**, pero es la triste realidad.

BioWare no es la que era. No lo es. No lo será. La marcha de Greg Zeschuk y de Ray Muyzka, dos de los fundadores originales, fue un punto de inflexión. Ahora bien, eso no quiere decir que el estudio haya dejado de hacer buenos títulos. El primer *Mass Effect*, reflejo de la antigua BioWare, es recordado a veces con excesiva benevolencia. **Los recuerdos nublan el juicio** y las virtudes se mantienen en la inmensidad del tiempo, mientras que el jugador nostálgico olvida sus enormes defectos: el control era ortopédico, el inventario un caos, el Mako un suplicio y la estabilidad del framerate inconsistente. A su favor tenía unos personajes muy bien trazados y un universo apasionante que embelesaba al instante. *Mass Effect 2* y *3* perdieron características RPG, pero jugablemente estaban a años luz de su primera entrega.

Con respecto a *Dragon Age 2*, es cierto que no es la mejor obra de BioWare. **Se hizo con rapidez y se lanzó con importantes carencias**, sobre todo por culpa de unos escenarios repetitivos. Pese a ello, el argumento me parece mucho más atractivo que el del original. En lugar de presentar al típico héroe que salva al mundo de un mal casi imposible de desterrar, la secuela da al usuario la posibilidad de **encarnar a un personaje más llano en un contexto más familiar**. Se trata de un refugiado que huye de la muerte y de su hogar destruido en busca de una vida mejor, que lucha por dinero para recuperar su antiguo nombre en la ciudad de la que su madre es originaria. Solo al final la lucha se torna más heroica, pero aun así en nada se parece a las hazañas del Héroe de Ferelden.

El tropiezo de *Mass Effect Andromeda* se debe a que **Electronic Arts decidió lanzarlo antes de tiempo**. Probablemente no sea el mejor juego, pero ha sido corregido a base de parches y los cambios se notan. Además, no hay que olvidar que este título lo ha desarrollado BioWare Edmonton, que no es el estudio principal. La "verdadera" BioWare está trabajando en una nueva IP. Cuando salga, veremos en qué punto están realmente.





...O POR LA MALA?

"BioWare, de la admiración a la indiferencia."

no

por Jon Andoni Ortiz

Hablar de Bioware me llena de tristeza y melancolía. En su momento fue mi desarrolladora favorita, y en algunas de sus sagas se encuentran algunos de mis títulos más recordados, pero hoy en día Bioware es sinónimo de decadencia, y con cada título que sacan a la venta, hunden más y más sus pies en el fango. **Lejos queda la gloriosa época** de *Baldur's Gate 2*, *KotOR* o *Neverwinter Nights*, **lejos queda cualquier tipo de ambición y trabajo duro**; Bioware se dedica a explotar sus franquicias —desde 2009 repiten alguna de sus sagas consagradas, *Mass Effect* o *Dragon Age*—, tomando los elementos que las hacían grandes y diluyéndolos en un mar de acción y misiones secundarias mal escritas.

Porque sí, aunque hoy sea difícil de imaginar, **antes los videojuegos de Bioware eran de rol de la vieja escuela**. En 2007 Electronic Arts lanzó sus garras sobre la desarrolladora y se hizo con ella. No sé si el declive de Bioware venía de antes o fue sólo una consecuencia de su venta, pero sí sé que fue una muy mala decisión.

La compra de por parte de EA cayó como un jarro de agua fría sobre los seguidores de Bioware; la lista de desarrolladoras que habían desaparecido —o habían perdido el alma— por culpa de aquellos señores trajeados no era corta, y el asunto no olía muy bien. Aunque el primer juego que salió bajo el sello de EA fue un éxito —considero *Dragon Age* su último gran juego— fue porque ya estaba terminado. **A partir de ese primer título, las cosas empezaron a torcerse**. No soy muy fan del cariz jugable que tomó *Mass Effect 2*, pero eso no es nada en comparación al **descalabro que supuso *Dragon Age 2***. Probarlo durante media hora fue suficiente para mí y para la mayoría de entusiastas del primer juego de la saga. El famoso «*Button - Awesome*» —buscadlo en Internet, merece la pena— aún resuena, donde el rol y la estrategia prácticamente desaparecieron y la acción se hizo la protagonista absoluta.

Desde ese día, Bioware no levanta cabeza. Primero, sacaron a la luz un MMO que nadie pedía, pero el cual han sabido potenciar correctamente —les doy un minipunto—. Luego *Mass Effect 3*, *DA: Inquisition* y *Mass Effect: Andromeda*, **uno detrás de otro, mediocridades de unas cada vez más marchitas sagas**. Estos juegos quizás venden más que sus predecesores, y desde luego han sabido ganarse a una gran parte del público mayoritario, pero el precio ha sido demasiado alto. No se trata de hacer un juego que intente gustar a todos, el objetivo es hacer un juego que enamore a unos pocos. Bioware perdió ese tren hace años.

El futuro tampoco parece prometedor. Con sus dos sagas grandes aparcadas, seguramente se pongan a trabajar en algún título de *Star Wars*, como por ejemplo un reboot de la saga *KotOR* —pero orientada hacia la acción—. Y la nueva ip de la que aún no se sabe nada tampoco me da muy buena espina. Pero la verdad es que me da igual. Probablemente juegue a sus nuevos juegos, **pero mi ilusión —y seguro que la de muchos antiguos seguidores— ha desaparecido por completo**, y hará falta mucho trabajo para que la recuperemos de nuevo. Para todo lo demás, Obsidian Entertainment.

SCUMM UND DRANG



DANIEL ROJO NAVARRETE

Viciados a coleccionar

Cuando el videojuego no es más que un pasatiempo

La mayoría de personas tenemos cierto amor por el orden, aunque lo manifestemos de formas muy diversas. **Disfrutamos cuando damos por concluida una tarea que nos habíamos propuesto cumplir**, especialmente si ha sido especialmente difícil o nos ha llevado mucho tiempo. Esto es independiente de si la tarea tiene o no una relevancia real para nosotros. Casi siempre es desagradable dejar a medias un libro o un crucigrama, por ínfimo que sea este sentimiento negativo. Más allá de lo mucho que nos esté frustrando un sudoku, de alguna manera necesitamos completarlo, incluso aunque eso pase por mirar la solución y quitarle todo el encanto a lo que estamos haciendo.

Los videojuegos son muy conscientes de esto, y lo han potenciado desde siempre. Por eso existen los mapas llenos de símbolos con lugares a explorar o misiones a completar. Hay juegos que tratan de hacerlo lo mejor posible, como *The Witcher III*, que se preocupa por ofrecer misiones con cierto interés argumental aun siendo ajenas a la trama principal, pero el *grosso* de las tareas secundarias en los videojuegos de rol son insulsas, mecánicas, vacías... **Y sin embargo las hacemos, porque nos encanta completarlas**.

Pero no solo es cosa de los RPGs, por mucho que este género sea propenso a retenernos horas y horas mecanizando ciertas ta-



reas para conseguir *checks*. **Otros juegos más centrados en la aventura o el plataformeo prefieren emplear los famosos coleccionables**. Quizás estoy dando a entender que estas prácticas me parecen malas a priori, y es al revés. Ha sido la experiencia de juego la que me ha demostrado que, en la mayoría de los casos, este recurso no es sino un alargamiento artificial de un juego, buscando cómo viciarnos a toda costa.

Sin embargo, los coleccionables —englobando en este término todas las tareas secundarias pensadas para ser completadas— han sufrido una marcada transformación desde su concepción. Pensemos, por ejemplo, en las monedas de *Super Mario Bros*. Su única validez práctica era la de concedernos una vida, y sumar puntos a un marcador que simplemente estaba ahí. En mi opinión, la concepción de las monedas tenía dos propósitos principales. Por un lado, su existencia permitía que no todos los bloques con interrogación tuvieran un ítem útil, de forma que el jugador tuviera que decidir si merecía la pena arriesgar una vida del fontanero para alcanzar un bloque situado en una zona peligrosa.

Por otra parte, las monedas sirven de tutorial encubierto y de discreta ayuda al usuario. Como he tratado de aclarar en los primeros párrafos, **es difícil para cualquier jugador ver una moneda y no ir hacia ella**. En un juego que requiere tanta precisión como el primer *Super Mario* —o los *Super Mario Land* de Game Boy—, colocar monedas en el aire de forma que sugieran la trayectoria del salto es una excelente forma de echar una mano al jugador sin que este sepa que no ha superado el abismo él solo, pues realmente los desarrolladores le han echado un cable.



En cualquier caso, **las monedas son una herramienta al servicio de los niveles, que tratan de hacer que la experiencia jugable principal se potencie**.

Progresivamente, se añadieron coleccionables y se les dieron nuevos usos. Manteniéndonos en la saga de Mario, pensemos en *New Super Mario Bros*. Aquí las monedas siguen estando, y posiblemente cumplan papeles parecidos a las originales, pero ya no tienen tanto sentido. Ahora es muy sencillo tener a mano un ítem de interés porque son muy fáciles de conseguir, y por tanto los bloques con interrogación no tienen ni por asomo la misma relevancia. Asimismo, los niveles son muchísimo más sencillos, y la colocación de monedas para tutorizar al jugador resulta redundante. Sin embargo, los coleccionables que monopolizan los niveles son las estrellas. Estas **no pretenden apoyar la experiencia que ofrece el nivel, sino que plantean un camino alternativo**.

Con este tipo de coleccionables, se consigue que haya muchas formas de jugar un título y, por ende, llegar a un público más amplio. Los niveles de New Super Mario Bros son muy sencillos en comparación con la entrega original, pero sin embargo las estrellas sirven para dar ese reto a los jugadores que lo quieran. **Los coleccionables han pasado de ser una herramienta al servicio del diseño de niveles a ser los protagonistas de una vía alternativa** que ha nacido para suplir las carencias de unas pantallas que no están a la altura.

Aún así, no tendría por qué haber nada de malo intrínseco a todo esto. Al fin y al cabo, solo hay que cambiar el punto de mira. Si bien antes el objetivo era superar la pantalla, ahora eso no tiene apenas valor y la nueva meta del juego es conseguir los coleccionables. Esto no es ningún problema, pues viendo los últimos títulos de Mario desde esta nueva perspectiva se encuentra un diseño de niveles extraordinario que no existe de forma tan sustanciosa en el recorrido presuntamente principal.

Lo que no debería admitirse es que el coleccionable sea una excusa. Puede entenderse como fin en sí mismo o como una herramienta. Sin embargo, cada vez se está haciendo más popular que los coleccionables vayan completamente aparte de la experiencia de juego principal, **sin que estos supongan un aporte real a la misma ni tengan una relevancia suficiente de forma independiente**. Se añaden a posteriori, y se conciben como suplementos en cuyo diseño no merece la pena pensar demasiado. Por mucho que puedan aportar los coleccionables al lore del juego, por muy escondidos que estén, o por chulos que queden en el inventario, **no dejan de ser una forma artificial de tenernos enganchados al título, que se aprovecha de nuestra necesidad de que todo esté completo si está en nuestra mano, incluso si esa tarea no tiene mucho interés.**

> **"** ***El coleccionable puede entenderse como fin en sí mismo o como una herramienta.***

Cuántos de nosotros no habremos recurrido a guías y dedicado horas a seguirlas minuciosamente para completar una determinada obra al cien por cien… Al final, el videojuego se torna en eso: solo un juego a completar, **un vicio que se aprovecha de nuestra cabeza para retenernos frente a él**, haciéndonos pensar que nuestro tiempo está bien invertido recogiendo por enésima vez el recurso de turno o recorriendo cual sabueso hasta la última pared por si hubiera algo escondido detrás.

Soy el primero que peca de completista, y precisamente le doy vueltas a este tema porque en cierto modo siento culpa de viciarme. Esta práctica está totalmente alejada de la experiencia artística que nos encanta decir que es este medio y, por el contrario, se acerca mucho a la experiencia que ofrece un mero pasatiempo. **Querer que el medio evolucione y se eleve al nivel de otras artes exige pasar página** y tratar de deshacerse de viejas costumbres, por mucho que vaya a costarnos.

¡Nuestro Guybrush Threepwood personal! Aventurero, inteligente, cordial y crítico. Una de las plumas más finas que encontrarás en nuestra redacción.

ZONA SAFARI



JUAN PEDRO PRAT

Estira los brazos

lánzate al vacío

Quizá porque se siente atraido por lo diferente, o simplemente porque es muy caprichoso, el ser humano nunca tiene suficiente con lo que hay. Y esto se puede trasladar al mundo del videojuego, una industria **a la que cada vez le pedimos más y más solo que no tenemos muy claro qué es lo que queremos**. ¿Queremos un juego con gráficos hiperrealistas? ¿Un título novedoso que no sea predecible? ¿Un mundo abierto que no se nos haga inmenso? Todo eso queremos, pero al final no nos convence nada, y volvemos a lo de siempre, a lo que funciona.

Comenzando así una opinión, puede que no sepáis muy bien por donde va mi reflexión y no está dirigida al jugador, ahora no, eso para otra entrega. En este mi safari quiero hacer hincapié **en las personas que se atreven a innovar, que dejan a un lado los caminos fáciles y se van a lo desconocido**, o simplemente que cogen algo que ya está hecho e intentan darle una vuelta.

Como protagonista, voy a usar a ***ARMS***, el último título que Nintendo anunció hace ya unos meses y que tanto interés está levantando. Pero **¿lo hace por sus increíbles gráficos? ¿O por su historia profunda digna de un libro de 700 páginas?** Cierto es que debe haber de todo en esta vida y que los jugadores reclamamos cada vez más madurez en esta industria, pero eso no tiene por qué estar reflejado en la estética o el modo de jugar de un nuevo software, ni siquiera en nuestra forma de jugar.



ARMS es, a simple vista, un juego para niños: **muñecos con brazos en plan muellín cuyo único objetivo es acertar al oponente**. Pero es que puede ser que no hayamos pillado el concepto todavía. No se trata de hacer un juego para niños, se trata de hacer un título divertido, diferente, rompedor, que camine por su propio camino alejándose de la etiqueta "indie".

Y no serán pocas las personas que saquen su cara más picasiana si os ven comprar este título en vuestra tienda más cercana. A mi me ha pasado y me soltaron un "*no sabía que tú jugabas a estas cosas*". Reconozco que en ese momento me llegue hasta a avergonzar de haber comprado mi enésimo juego de *Naruto*, o el último de *Pokémon*, pero con el tiempo y la distancia (esto fue hace ya unos años) me he dado cuenta de que da bastante igual.

Volviendo a la innovación, Nintendo se ha puesto **el gorro de pensar, pero el más estrafalario que tiene** y, sin duda alguna, es lo que deberían hacer muchas otras desarrolladoras para darle a sus juegos el toque perfecto.

Como ya he dicho anteriormente, debe haber de todo, pero quizá nos estamos centrando demasiado **en un aspecto que no es, siquiera, del mundo de los videojuegos** *per se*. Los últimos años han servido para que se desarrollen motores gráficos para que les podamos ver los pelos de la nariz a Joel en *The Last of Us* o para que a Aloy se le mueva la cabellera a un ritmo propio en *Horizon: Zero Dawn*, pero quizá hemos olvidado que lo importante en un medio como el del ocio electrónico es que debemos poder interactuar con él, que nos divierta y que lo disfrutemos. Algunas de ellas han ido cayendo en la escala de importancia de las nuevas generaciones.



Enfrentarse a un nuevo proyecto es muy complicado y las fechas aprietan, pero reconozcámoslo, hay pocas ideas nuevas y buenas en el mercado. El caso de Nintendo me parece llamativo **porque ha hecho un doblete excepcional**. Ha cogido dos géneros que estaban más que machacados y con un simple toque de varita han cambiado por completo sus bases. Hablo, por supuesto, de ***Splatoon*** y ***ARMS***.

El juego de los calamares no ha inventado nada nuevo, ya que es un *shooter*, pero sí que ha cogido lo mejor de este género, lo ha bañado en tinta de calamar, con una estética colorida y llamativa y ya no ha necesitado nada más. **¿Tiene Splatoon los gráficos de *The Witcher 3*?** No, no los necesita y puede que muchos los disfrutárais en la misma medida.

> **Nintendo ha llevado a cabo un movimiento maestro**

No intento decir que uno es mejor que otro, ya que ni siquiera petenecen a géneros parecidos, pero sí hacer ver que **un concepto sencillo y bien desarrollado puede bastar para sacarle todo el juego a nuestra máquina.** Incluso ahora, mientras escribo estas líneas se me viene a la cabeza que este pensamiento es el que deben haber tenido en la compañía japonesa para crear **Nintendo Switch**.

En un mercado tan competitivo, en el que los fabricantes se matan por dar la mayor potencia gráfica y de rendimiento, Nintendo ha sacado su pequeña consola transformable. En un principio todos lo pensamos: *¡qué suicidio! ¡otra vez Nintendo por detrás de los demás en cuanto a hardware!* Y es que **no podíamos estar más equivocados**, los árboles no nos dejaban ver el bosque. Pero no nos paramos a pensar que realmente era un movimiento maestro, **un ejercicio de innovación**, de salirse de los estándares para darle a los jugadores algo diferente.

Estamos de acuerdo que no a todos se nos conquista con lo mismo, pero todos deberíamos alabar los riesgos que se han tomado en Japón para intentar comerse un trozo de un pastel regurjitado y que ya perdieron hace bastante tiempo. Han conseguido dar un golpe en la mesa, y no con potencia precisamente, ya que la máquina puede presumir de una serie de características que **se alejan bastante de las consolas de la actual generación** y aún más de esas que se están llamando de "media generación".

La cuestión de todo esto radica en cuánto está la industria dispuesta en arriesgar más allá de lanza una consola con más pisos, u otra capaz de enfrentarse a los ordenadores más punteros. Este tema ya se ha tratado otras muchas veces y no es suficiente si no se pone solución. El ocio electrónico se está centrando demasiado en lo electrónico y poco en el ocio, que es, al fin y al cabo para lo que se originó todo esto.

Se me viene a la cabeza, también, el caso de *The Order: 1886,* un título bastante vapuleado debido a su estilo cinematográfico y a su poca duración. Tengo que reconocer que a mi **me gustó muchísimo**, y no solo por su ambientación, sino porque su forma de contar la historia me hizo disfrutarlo enormemente. Este puede ser un buen ejemplo de arriesgar, pero sin que, aparentemente, salga bien. Ready at Dawn decidió que ya había mucha acción, mucho movimiento en el vieojuego y quiso llevar a cabo **algo con bastante más personalidad que muchos otros triple A** bastante más "taquilleros". La propia desarrolladora se disculpó posteriormente, algo que jamás entendí, ya que su producto está más que bien hecho.

No paso por alto que la rentabilidad de un juego **es clave** para su desarrollo y que los estudios de mercado están ahí, pero a día de hoy el videojuego amasa una fortuna apabullante alrededor de todo el mundo, por lo que dedicar una mínima parte de ese dinero (y de los esfuerzos) a innovar haríade este mercado algo más variado y, por qué no decirlo, divertido.

Puede que esto ya exista con la **rama independiente,** pero este nombre no deja de denotar unas características, unas especificaciones que hacen que se trate de manera distinta a unos juegos de otros. No quiero un juego que cueste muchísimo dinero, quiero un juego que me divierta y saque lo mejor de la máquina que tengo. No para ello necesito gráficos ultrarealistas, porque la mayoría de veces **quiero desconectar de mi mundo entrando en otro completamente diferente** que no me recuerde lo que veo a diario cuando por la mañana me levanto de la cama para trabajar.

Se prepara poco a poco para el día en que llegue el apocalipsis zombie que ponga fin a la civilización. Álex G. Rodríguez es también redactor y diseñador en ***GTM.***



"Una cosa es lo que espero y otra lo que me gustaría"

—Ochoraro

Mau R. Vila

"El E3 de este año no podía llegar en peor momento, al menos para las empresas"

—

En los últimos meses el comprador objetivo de este evento ha podido disfrutar de *Breath of the Wild*, *Persona 5* y *NieR:Automata*, tres juegos triple A **aclamados por la crítica** y queridos por el público. En mi opinión, dejan las expectativas muy altas de cara al evento. Un evento **que espero no se limite a mostrar tráileres cinemáticos pulidos píxel a píxel**, sino que ofrezca *gameplay*, que es lo que realmente nos debería convencer a la hora de comprar un juego. Ojalá me equivoque, pero todo lo que espero este año es alguna nueva IP interesante y, sobre todo, **que cambien la costumbre de hacer un espectáculo lamentable**, que solo desprestigia un medio que tiene mucho más que ofrecer que famosos, bailes de mal gusto y Doritos.

En cuanto a nosotros, consumidores, **nos espera la ardua tarea de no caer presa del *hype* y la nostalgia**, de no alimentar la monstruosa máquina de vender en la que se ha convertido la industria y ser inconformistas. Porque, al fin y al cabo, somos nosotros quienes decidimos si nos dejamos engañar o no. Nosotros decidimos si compramos lo que nos muestran como bueno, o lo que realmente lo es.

Jota Delgado

"Este debe ser el E3 de Nintendo y Microsoft"

—

Por un lado **Microsoft está de capa caída** y necesita recuperarse no solo con las novedades de Scorpio, si no con juegos, muchos juegos. Microsoft necesita **una ristra de juegos exclusivos** para volver a primera plana. Como si fuera a presentar una consola 100% nueva. Necesita ese *hype*, ese apoyo y esos juegos. **Novedades para la marca Xbox y que sean reales**, no más paños calientes.

Por otro lado, y aunque ahora mismo está en una posición bastante mejor, **Nintendo también necesita mostrar las cartas de Switch,** con juegos que realmente llamen la atención no solo a sus fans, si no al público en general. No solo podemos vivir de Directs durante meses de *ARMS* y *Splatoon 2*, necesitamos más cosas, y que se muestre el apoyo real que se supone está despertando la consola entre las compañías *thirds*.

Por su parte Sony, ya sabemos lo que tiene y **pocas sorpresa nos depara, a no ser que tenga una Vita 2**, ya que lleva 2 o 3 años presentando y **viviendo de los juegos a futuro**. Este ha sido el año de PS4 en lo referente a exclusivos (y qué exclusivos), pero Sony **también tiene que aprender a presentar títulos de un año para otro** y no tenernos en ascuas durante 2 E3 con los mismo trailers y proyectos.

QUÉ ESPERÁIS DEL

E3 DE ESTE AÑO



Ochoraro

En el primer supuesto ,creo que los usuarios de Switch v**amos a empezar a mirar el catálogo de Wii U con nostalgia** cuando confirmemos que Nintendo tiene una agenda de lanzamiento de muñecos y mandos de vivos colores espectacular. De juegos para su nueva consola... y tal.

Microsoft **va a enseñar su Scorpio con una demo de alguna de sus franquicias**. La vida va a seguir igual. Los juegos en su nueva consola no van a ir a 1080P 60 FPS salvo alguna excepción tipo *Forza*.

Sony, por enésima vez, v**a a ser la que más *chicha* tenga**. No será por hardware ni por magia ni por el poder de la nube, será por videojuegos. *God of War, Gran Turismo, The Last of Us 2* y bastantes cosas más van a pasar por su conferencia ya con fechas de lanzamiento.

Y por favor, From. **No quiero *Bloodborne 2* aún.** Un remaster de *Demon's Souls* o alguna nueva IP.

Ferrasky

"Espero sorpresas, no en cantidad, pero sí en calidad"

Está siendo **un año espectacular en calidad** y esperemos que siga así durante el que viene, quiero volver a tener problemas de tiempo por quererlo jugar todo.

De Nintendo espero mucho **más soporte para Switch** del que veo venir, aparte de *Mario*, *Xenoblade* y alguno más, me gustaría que fuera la **nueva plataforma del mundo *indie* en consola**, como lo fué en su día la Vita, que se hace ideal para jugar a ciertos juegos, esperemos que apoyen este tipo de titulos aparte de atraer a las *third*.

De Microsoft espero que **Scorpio venga a un precio decente**, si sale a 400€ será una gran alternativa; si sale a 500€ o más no creo que recupere el mercado perdido. A ver si nos sorprenden con **exclusivos potentes**, ya estamos hartos de tanto *Forza* y *Halo*, esperemos que realmente hayan apretado el acelerador también en juegos.

Y por último de Playstation **espero que no se relajen**, presenten nuevos juegos (que no falte *Bloodborne 2* por ejemplo) y enseñen adelantos de los que ya se han presentado, no tengo prisa para ninguno, prefiero que salgan bien que con prisas.

Curro CP.

"Este año es clave"

Yo creo que este año es clave. Aparte de porque creo que estamos e**ntre dos de los mejores años en cuanto a lanzamientos**, puede suponer un **punto de inflexión** en cuanto a la "guerra" Microsoft-Sony. La primera puede recortar la distancia que la separa de Sony, pero esta última si sabe usar bien sus recursos y estrategia, **tiene una oportunidad para proclamarse como reina de la generación.**

En cuanto a juegos, si solo puedo quedarme con dos, serían *RDR2* y la segunda parte de *The Last of Us*, aunque creo que este tardará en llegar... aparte, espero noticias frescas del nuevo **Spider-man** y **God of War**, no soy nada original, ¡lo sé!



NÚMERO 18 - JUNIO 2017



DIRECTOR
JUAN TEJERINA
SUBDIRECTOR
JUAN PEDRO PRAT
JEFE DE REDACCIÓN
BORJA RUETE
RESPONSABLE DE CONTENIDO
CARLOS SANTILLANA
COORDINACIÓN
JUAN PEDRO PRAT
A FONDO
ALEJANDRO CASTILLO
ROBE PINEDA
MULTIMEDIA
JAVIER BELLO
DAVID MARTÍNEZ
REDACCIÓN
ALEJANDRO CASTILLO
JAVIER BELLO
FERNANDO BERNABEU
MARC ARAGÓN
OMAR MORENO
ROBE PINEDA
ÁNGELA MONTAÑEZ
ÁLEX G. RODRÍGUEZ
DAVID NEIRA
ISRAEL MALLÉN
GAMER ENFURECIDO
DANIEL ROJO
JON ANDONI ORTIZ
DIRECCIÓN DE ARTE
JUAN TEJERINA
DISEÑO Y MAQUETACIÓN
JUAN PEDRO PRAT
JUAN TEJERINA
JAVIER BELLO
ÁLEX G. RODRÍGUEZ
ILUSTRACIÓN
EVA M. MARTIN
MIMI PINK
ISABEL M. FERNÁNDEZ
JAUME FONT ROSELLÓ
CORRECCIÓN
BORJA RUETE

GAMES TRIBUNE MAGAZINE

—
IMPRESO EN MADRID

ESTE NÚMERO NO HABRÍA SIDO POSIBLE SIN EL

APOYO DE NUESTROS SOCIOS GOLD

HÉCTOR LÓPEZ ALEMANY
JUAN A. HURTADO
RUBÉN FÚNEZ TORAL
HODEI TIJERO HERNÁNDEZ
DAVID RIOJA REDONDO
DAVID MARTÍNEZ BERTÓLEZ
DIEGO VILLABRILLE SECA
PABLO JIMÉNEZ MARTÍN
JOSÉ LUIS OJEDA RODRÍGUEZ
VALVANERA MORENO
ALEJANDRO SUÁREZ BONAL
IVÁN FERNÁNDEZ LÓPEZ
JAUME MINGOT BUFORN
JORGE GONZÁLEZ
ENRIC LLOP ALONSO
CARLOS MARTÍN GARCÍA
JUAN JOSÉ DOLZ MARCO
RUBÉN COSTA GARCÍA
PEDRO POO HERRERO
ADRIÁN TORRES FERNÁNDEZ
RAIMON MARTÍNEZ PRATS
MANUEL VALLEJO SABADELL
XAVIER SOLÉ PLANAS
PABLO FUERTES SAINZ PARDO
JUAN R. ESPINOSA PEDRERO
ROQUE M. GUILLÉN NAVARRO
JORGE H. PEYRET
ALEJANDRO CEBRIÁN
ÁNGEL M. DE MIGUEL MEANA
MARC SÁNCHEZ MARTÍNEZ
IÑAKI GANDOY DASILVA
BORJA RODRÍGUEZ GONZÁLEZ
YERAY DEL PINO LÓPEZ
FRANCISCO FERNÁNDEZ
JUAN LILLO DE LA FUENTE
LUIS IGNACIO ROCHE BENEDIT
JON CALONGE SIMÓN
ÓSCAR BUSTOS GARRIDO
MARÍA DEL CARMEN BELLIDO
SIMÓN GONZÁLEZ CEPEDA
SERGI MESTRES SALAS
CARLOS ZARZUELA SÁNCHEZ
JAVIER PALACIOS BARRIGA
ANTONIO MALDONADO
JOAN LLORENS GALÍ
JAVIER GARCÍA
SERGIO BIENZOBAS CUENCA
MANUEL LÓPEZ SÁNCHEZ
JUAN M. CASADO TRIGUERO

ISMAEL ABAD SALAS
JORGE ENCUENTRA
DANIEL ROJO NAVARRETE
MIKEL THOMEN PÉREZ
VIRGINIA MARTÍNEZ MOYA
JORDI LLOP ALONSO
FRANCISCO FLÓREZ HERRERO
DAVID MOTA ESCOLAR
ELI LÓPEZ MACÍAS
IVÁN VINAGRE PÉREZ
VÍCTOR FLORES PÉREZ
JOAQUÍN ASTETE GALVÁN
EDUARDO BRIALES PALACIOS
FRANCISCO LÓPEZ CASCALES
VÍCTOR HURTADO VILLA
ADRIÁN DÍAZ LÓPEZ
FERRÁN PERUGA ODENA
ADRIÁN JIMÉNEZ RODRÍGUEZ
EDWIN RAMOS HERNÁNDEZ
MARCOS CARBALLO CEBALLOS
AITOR LÓPEZ OSA
MANUEL BUITRAGO ORTEGA
MARIANO ESPERANZA
ALBERTO L. CORRALES
DAN-BEE LEE
ÁNGEL SAN MILLÁN MESA
HUMBERTO GUILLÉN
JOSEP FRADE GARCÍA
SAMUEL MENA COSTA
JOSÉ A. SÁNCHEZ CANALS
JOSÉ F. ALONSO SANZ
JAVIER MONFORT MARISCAL
RAMIRO DÍEZ VILLAMUERA
ADRIÁN CALVO SOTO
RAÚL MANERO ÁLVAREZ
JUAN LUIS CRUZ DEL VALLE
GERMÁN MARTÍNEZ
SALVADOR VERGES MARTÍNEZ
JAVIER MARTÍNEZ MORA
ADRIÁN OJEDA TORRES
JON ANDONI ORTIZ ZUBIETE
FRANCISCO VALVERDE GALÁN
JOSÉ MATÍAS ARCE ALCÁZAR
IVÁN PIQUERO AGUERA
ALFREDO BERNABEU
IÑAKI ALBIZUA AVELLI
PHILIPPE CHIDOYAN
CRISTIAN BUENO DE CASTRO
ÓSCAR COSTALAGO

MARCOS GUARDE GÓMEZ
ALEXANDRE OLIVERA ROMERO
CARLOS RODRÍGUEZ REYES
ORIOL PARDO GÓMEZ
MARCOS ESTEBAN JUAN
FERNANDO CORZO SAINZ
MARÇAL CANALS DÍAZ
SILVESTRE MONTIANO
JOAQUÍN RELAÑO GÓMEZ
ALBERT MARINÉ MÉNDEZ
DIEGO VALENTÍN MENCIA
GEMA LEÓN COLCAS
ENRIQUE FERRER DE SIMÓN
DAVID MARTÍNEZ RAMÍREZ
DANIEL BUENO MEJÍAS
RUBÉN SÁNCHEZ
GONZALO MUÑOZ ROMERO
ÓSCAR GARCÍA CANTERLA
ARTURO GONZÁLEZ DÍAZ
PABLO CANO MALLO
JESÚS YERAY TORRES
CARLOS CASADO GONZÁLEZ
JAIRO LUGILDE PAZ
MANUEL COTA LARA
ÁLVARO GUTIÉRREZ
FRANCHO CALAHORRA
ÓSCAR MARZAL LÓPEZ
GABRIEL GARCÍA-REDONDO
ÁLEX BORREGO
MAU RODRÍGUEZ VILA
DAVID NEIRA PALACIOS
DAVID OLIVA TIRADO
JONÁS SUÁREZ VILLA
PATRICK SVENSSON JIMÉNEZ
JOAQUIM NAVARRO VAQUERO
CARMEN SÁNCHEZ MATAS
FERNANDO MANUEL ALONSO
RAÚL FERNÁNDEZ
JUAN JOSÉ JUÁREZ
LUIS J. MORENO MONTERO
ANTONIO GUTIÉRREZ PIZA
ANTONIO ARTIGAS PALACIO
GUSTAVO ORTEGA ANTOLÍN
CARLOS LORCA
ASIER FERNÁNDEZ IRAZABAL
LOURDES LLOPIS REVENGA
DANIEL RAMOS PETIT
ALBERTO GAMARRA POZÓN
ALBA PAZ PIÑEIRO

ALEIX ROCA ROMERO
JOSÉ A. SILVA LÓPEZ
JORDI SALMERÓN GALVE
DAVID CIA MEDINA
IVÁN MARQUÉS MARQUÉS
JOSÉ JOAQUÍN GUARDIA
DANIEL RETAMERO SÁNCHEZ
ADRIÁN LÓPEZ OJEA
JUAN CASTELL PRIETO
ENRIQUE EVANGELISTA
JUAN LUIS GALÁN OLMEDO
ALBERT MARX GARCÍA
JAVIER FRAGA GATA
FRANCISCO CORRAL PERNÍA
RAFAEL DEL OLMO MUÑOZ
CRISTIAN JIMÉNEZ DE PARGA
MIKEL CARPIO
JUAN VICENTE HERRERA
JOEL IBÁÑEZ VILLAHOZ
DANIEL BARRIUSO OSADA
CARLOS MORALES PINTO
TOMÁS SÁNCHEZ PIÑERO
PAU XAUBET SABATE
JOTA DELGADO
JUAN IBÁÑEZ
ANTONIO VALDENEBRO
DANIEL PERALES LACUEVA
RUBÉN CAMAÑO MARTOS
FERNANDO DEL MOLINO
JOSÉ LUIS EGEA GARCÍA
DENNIS CUESTA PEÑA
ÁNGEL SUTIL LEONISIO
SERGIO FERNÁNDEZ CERVILA
ALEJANDRO ALTABER
FÉLIX GARCÍA
JOSÉ MANUEL LUCAS
MAIKEL FERNÁNDEZ OLIVEIRA
ÁLVARO GONZÁLEZ PUYOL
MARC DOMINGO COSTA
FRANCISCO J. CERVERA
CRISTIAN LEGAZA RUIZ
FRANCISCO APREA VALLEJO
CAMILO MAGDALENO CASTRO
SANTIAGO SOUTO GONZÁLEZ
MARTÍN DÍAZ CUADRADO
DIEGO BARRANTES MONTES
MANUEL HERMIDA RUIDO

A TODOS, GRACIAS



DESCUBRE

la portada que no ganó en las votaciones



GRACIAS POR ESTAR CON NOSOTROS

¡NOS VEMOS EL 5 DE JULIO!



¡DESCÁRGATE NUESTRA **APP** PARA ANDROID & iOS!

